

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЫ!

2003

№4

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Splinter Cell

дело было ночью...

Gothic II

требуем продолжения!

Freelancer

через тернии к звездам

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

о том, что «первым делом»

Final Fantasy X-2

не последняя фантазия

Battlefield 1942: Road to Rome

и вновь продолжается бой

ISSN 1609-9001



9 771609 900008



04>

Подписной индекс — 23852

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1C® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград



1C®
ФИРМА "1C"

POWERED BY
gamespy

© ФИРМА «1С» 2002, © 1C:Maddox Games 2002
GameSpy and the «Powered by GameSpy» design are
trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

1C
MADDOX
GAMES

INTRO

Здравствуйте, наши горячо любимые читатели! Приветствует вас ваша горячо любимая редакция журнала «Шпиль!».

Мы хотели вам сообщить, что с текущего номера мы начинаем писать о том, что вас больше всего волнует.

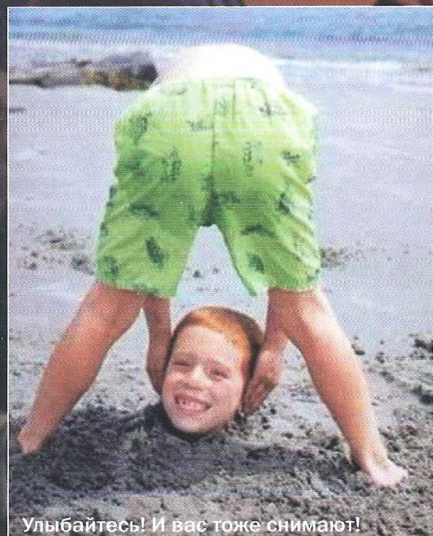
Во-первых, в нашем любимом журнале «Шпиль!» вводится рубрика «Мои 15 соток», где мы будем рассказывать о том, как выращивать дождевых червей на приусадебных участках, как находить на них покупателей и что потом делать с деньгами (банковские реквизиты редакции прилагаются).

Во-вторых, мы открываем клуб любителей народных танцев Огненной Земли — в освоении непростой науки горячих танцев с лошадиными хвостами нам поможет наш новый редактор из племени ксавантес, которого зовут Маам «Большие Уши». Этому разделу, как наиболее прогрессивному, мы посвятим три четверти журнала.

Кроме того, в этом и во всех последующих номерах мы будем размещать постеры с настоящими звездами кино и эстрады — и начнем с Надежды Бабиной, Людмилы Зыкиной, а также с подборки фотографий Чарли Чаплина в купальном костюме.

Если в текущем номере вы не нашли ничего из перечисленного (но искали), значит вы забыли, что №4 выходит в апреле, а первое апреля — наш национальный праздник! Если вы и не искали, а сходу врубились в тему и наслаждались моментом — значит, с юмором у вас все в порядке и вам строго рекомендуется перейти к изучению содержания текущего номера, с тем чтобы в дальнейшем быстро его прочитать, а потом подписаться на него, на все предыдущие и все последующие номера. А также заставить подписаться всех соседей (под угрозой пения песни Corason Espinado на весь район в три часа ночи).

А содержание номера смотри здесь →



Улыбайтесь! И вас тоже снимают!

Содержание

Эхо планеты

Igropанорама	2
Industри	3
Screen-парад + Best of...	4

Ждем-с!

PC	
WarCraft III: The Frozen Throne	6
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	9
Star Wars: Knights of the Old Republic	12
Приставки	
Final Fantasy X-2	10

To play or not to play

PC	
Master of Orion 3	15
Tom Clancy's Splinter Cell	16
Battlefield 1942: The Road to Rome	18
Microsoft Train Simulator	20
Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures	22
Project IGI-2: Covert Strike	28
Gothic II	30
Freelancer	34
Ацтой	
I Was an Atomic Mutant!	27
Приставки	
Ratchet & Clank	33
Hero of the game	
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	36

Columbia Бразерс

Искусственные битвы искусственных бойцов	38
--	----

Clubничка

WCG 2003 на Украине	40
---------------------	----

Tips&Tricks

Cheats + Hits	42
---------------	----

Железный Бум

Первый, блин, комом не будет!	44
Не просто видеокарта	45
Плоский и быстрый	47

Shpilki

Vox Populi	48
------------	----

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Warlords IV

Вы будете смеяться, но игрушка, с десяток лет будоражившая умы игроков, обретет продолжение! Теперь это можно утверждать уверенно — и стопудовую эту уверенность дает нам САМ ВЕЛИКИЙ И МОГУЧИЙ Стив Фокнер, дизайнер игры, активно выступающий в форуме Ubi Soft.

Итак, все за подробностями! Писать об игре теперь можно много, потому что на сайт www.infinite-interactive.com вывалили груды инфы, касающейся этой игрушки. Почему именно на этот сайт? Оказывается SSG, занимавшаяся ранее

Продолжение Battlefield 1942

В то время когда одна издательская монстрючелла (Activision) работает на качество (тот же RTCW — *The Enemy Territory* обещают уже год, и постоянная работа над ним не останавливается), другая монстрина — EA, которая, как известно, (шепотом!)

«challenge everything», лупит хит за хитом. Или, по крайней мере, старается лупить. Еще не стихли восторги по поводу *Battlefield 1942* и его продолжения, а компания (по непроверенным данным некоторых игровых сайтов) уже грозит заколбасить еще одну миссию продления жизни игры.

Лично нас не извещали, но говорят, что это будет игра *Secret Weapons*.

Правда, никто почему-то и не подумал вспомнить, что еще 15 лет назад компания Lucasfilm Games выпустила игру под названием *Battlehawks 1942*. Создателем ее был отец многих игр для приставок Atari — Лоуренс Холланд. И этот же Холланд с той же Lucasfilm Games буквально через 3 года — в 1991 году — замутил игру под названием *Secret Weapons of the Luftwaffe*, являющуюся логическим продолжением тогдашнего хита. Кто его знает — может, сообщение о новой игре это не утка и не новость, а известие о той игре 12-летней давности, попавшее в дыру во времени?! Мистикой пахнет...

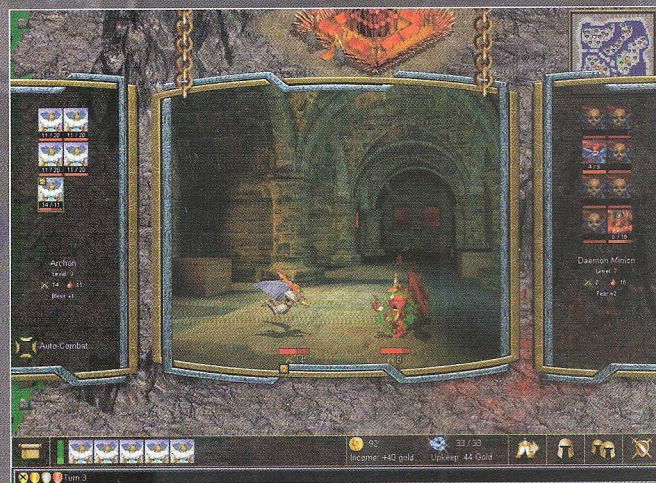
Worms 3

Пошаговая стратегия про червяков — бесспорный и признанный хит, и уже ни у кого не вызывает сомнений тот факт, что с выходом третьей части игры миллионы фа-

нов хотя бы разок, но сыграют в привычные пострелялки. Разработчики (команда Team17) последнее время не баловали нас новостями, а на сайте будущего издателя игры (Activision) нет даже упоминаний о том, что игра вообще существует или когда-то появится. Хотя ссылка на выходящее этой осенью (предварительно) продолжение игры *Return to Castle Wolfenstein* (набор миссий) имеется.

Но Team17, судя по всему, не отрицает вероятности того, что червячков мы увидим уже в этом году. На сайте игры (www.worms3.com) и на форуме команды Team17 (forum.team17.com) можно узнать много нового о тестах игрушки, о том, какие виды оружия в ней будут; кроме того, тут же можно предложить свое видение того, что должно быть в следующей версии червей.

На форуме, в частности, имеется сообщение о бета-тесте приглашенной группы геймеров (на момент выхода журнала этот тест, вероятно, уже состоится). Будем надеяться, что английские тины, так же как и наши соотечественники, глубоко и серьезно шарят в том, какой должна быть игрушка. Потому что наших не звали, а в Англию лететь, чтоб высказать свое мнение разработчикам — дело накладное.

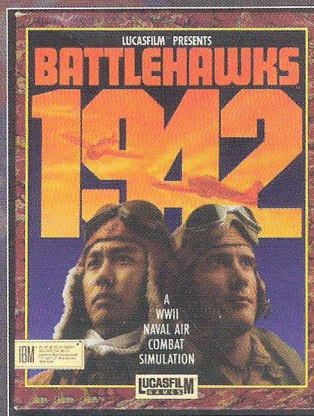
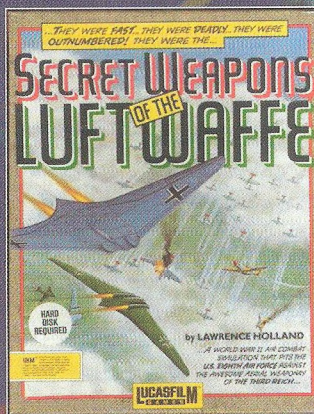


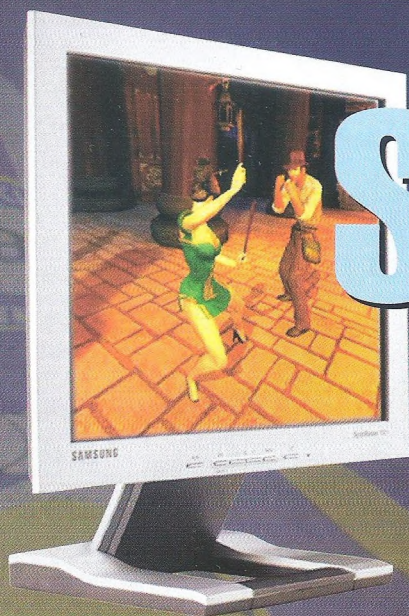
разработкой Warlords IV, распалась на две компании — и та из них, которая впредь будет заниматься Warlords, выбрала себе название Infinite Interactive. И теперь, когда разделение наконец закончилось, работа пойдет с новой силой и рвением. Причем — ВНИМАНИЕ! — еще не поздно проголосовать за то, какая еще раса (кроме уже существующих) будет в игре — это можно сделать на главной странице сайта.

Думается, и мы не обойдем это событие стороной — в ближайших номерах «Шпиль!» ждите обезбашенное превью суперигры Warlords IV с традиционным названием Heroes of Etheria, которая должна появиться в продаже уже совсем скоро — в конце этого года!

(Сразу хочу предупредить: если будете на сайте, не пугайтесь скриншотов — они показывают, что игру стилизовали под первые ее версии. Так что видок у них еще тот.)

Ну, подождем — пошпилим!





Samsung — для геймеров и не только

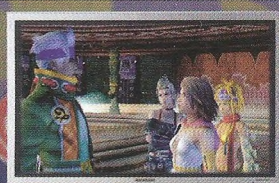
На проходившей в марте этого года в немецком городе Ганновере международной выставке CeBIT одним из наиболее крупных участников традиционно стала корейская компания Samsung, стенд которой (или, если быть до конца точным, совокупность стендов) неизменно привлекает массу ИТ-специалистов, представителей компьютерной прессы — да и просто посетителей, нагруженных неизменными пакетами, кепками и надувными шариками.

Существует не так уж много компаний, которые могут позволить себе постоянное и обширное участие в выставках ранга CeBIT с целью создания себе определенного имиджа. Samsung с оптимизмом смотрит в будущее, и поэтому уделяет участию в выставках такого масштаба самое пристальное внимание.

В рамках данной статьи речь пойдет не о модных сногшибательных новинках, представленных Samsung на прошедшей выставке. (Хотя отметим, что таковых было немало — наиболее запоминающимися были, пожалуй, наручные часы со встроенным GSM-телефоном и сверхтонкие ноутбуки на базе платформы Intel Centrino).

Какие ассоциации в первую очередь вызывает у украинского пользователя слово «Sam-

sung»? Уверен, что девяносто процентов «виртуально опрошенных» ответят — мониторы.



Признаюсь, такая же ассоциация возникает и у меня. Конечно, компания производит массу других необходимых для персонального компьютера устройств: приводы компакт-дисков, жесткие диски и пр. Но мониторы — это просто-таки непоколебимый стереотип.

Конечно же, Samsung просто не могла упустить случая продемонстрировать на CeBIT что-нибудь «эдакое» из мира технологий, родственных производству мониторов. Наиболее ярким экспонатом оказалась самая большая в мире панель TFT LCD с диагональю 54 дюйма. Отмечу, что здесь Samsung побила собственный же рекорд, поставленный в октябре прошлого года, когда она



явила миру панель с диагональю 46 дюймов. Как говорится, борьба идет за сантиметры.

Максимальное разрешение панели, которую можно окрестить «Гулливвером», составляет 1920 x 1080 точек при частоте вертикальной развертки 60 Гц. Конечно же, монитор на базе данного девайса вряд ли сможет занять место на рабочем столе (в этом случае придется сидеть метрах в пяти от него, периодически подбегая к мышке и клавиатуре), однако для большого телевизора эта панель в самый раз.

Надо признать, что мониторы на основе TFT-матриц все увереннее «отбирают» пользователей у привычных устройств с электронно-лучевой трубкой, хотя последние все еще чувствуют себя достаточно неплохо.



А уж с каким азартом продолжают ломаться копыта на интернетовских форумах, посвященных обсуждению и сравнению преимуществ и недостатков серий NaturalFlat и DynaFlat, в мире более известных как NF и DF...

Кроме того, есть еще и серия Samtron, которая, благодаря невысокой цене, неизменно пользуется бешеной популярностью...

Одним словом, геймерам — да и не только им — есть из чего выбирать!

Евгений Патий

Компьютеры

программы

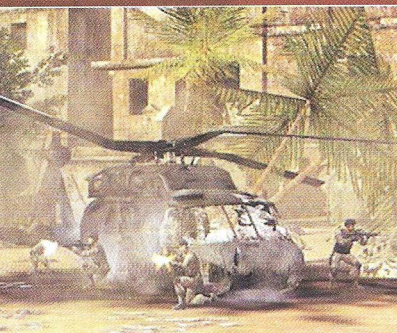
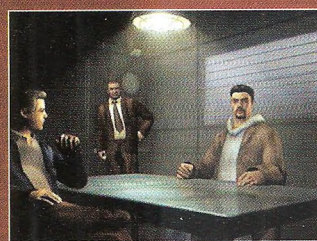
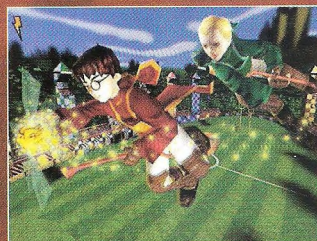
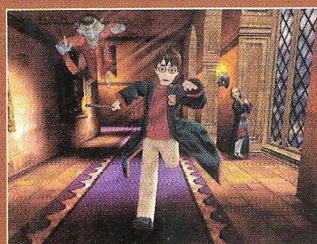
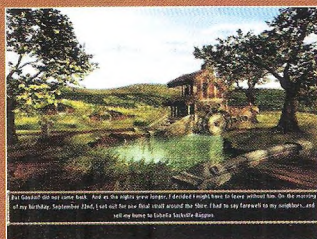
Лучший компьютерный журнал Украины

с 2003 года с ДИСКОМ!

www.comizdat.com

Подписной индекс 01728

THE BEST OF...



Сладкая дюжина амазонок

Дамы и господа! Сегодня на ринге — 12 участников рейтинга **Top Selling PC Games** сайта Amazon.com! Исходя из того что американские тинэйджеры больше всего покупок игр делают именно через интернет и что Amazon — один из крупнейших в США интернет-магазинов, можно утверждать, что это рейтинг самых популярных в Америке игр для ПК на конец марта!

Плавню подходя к дюжине самых-самых, мы хотели представить и те игры, которые стоят чуть поодаль, занимая места вплоть до 25-го.

Итак, переходим к претендентам.

Список 25-ти лучших игр замыкают:

25. **RollerCoaster Tycoon 2** — симулятор управления ярмаркой со всеми вытекающими отсюда аттракционами: лошадами, «Ромашками» и американскими горками.
24. **Microsoft Flight Simulator 2002 Professional** — эта игра проходит под девизом «Учитесь быть пилотами Boeing! В жизни может пригодиться».
23. **Chessmaster 9000** — шахматы. В программе заложено более восьми сотен сыгранных партий, признанных классикой игры, которая насчитывает не одну сотню (а то и тысячу!) лет. 150 оппонентов, разные уровни сложности — и прочие фишки.
22. **Tom Clancy's Splinter Cell** — отщепенцы ЦРУ по версии Amazon ушли на далекое 22-е место. Но игра нам все равно нравится! (Читай в этом номере.)
21. **The Sims Superstar Expansion Pack** — Сими продолжают рулить миром, причем во всех своих ипостасях. Такова их судьба и геополитическое положение!

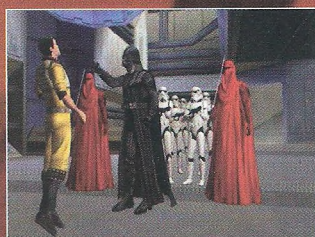
20. **Grand Theft Auto 3** — уже третья часть хита берет вершины, но слегка не добирает...
19. Лучшую двадцатку нынче замыкают два брата-акробата, занятых в номере борьбы нанайских мальчиков. Итак, 19-е место — **Battlefield 1942 Expansion: The Road to Rome** (читай в этом номере).
18. А на восемнадцатой позиции — **Battlefield: 1942** — что, в общем-то, неудивительно. Одна из самых популярных мультиплеерных игрушек прошедшего года вместе со своим продолжением все еще мутят воду в колодце интернета — и десятки геймеров собираются вместе, чтобы порулить танком да пострелять из пушек.
17. **WarCraft III: Reign of Chaos** — третья часть эпохальной игры продолжает держать довольно высокие позиции.
16. **SimCity 4** — игра для людей с повышенным самомнением, предназначенная специально для тренировки культа личности: стань главным архитектором, пожарным, полицейским, врачом, главой социальной службы, руководителем системы просвещения, мэром, наконец, в одном лице! А также всеми остальными главными людьми своего города...
15. **The Sims Unleashed Expansion Pack** — «Эту песню не задушишь, не убьешь!»
14. **Zoo Tycoon** — еще одна возможность потайкунить (на этот раз после покупки тигра стоит задуматься о продаже всех троих крокодилов — иначе морских

свинок, купленных на прошлой неделе, всем на корм не хватит...).

13. Замыкает наш пред-хит-парад самоучитель по наемной работе в масштабах Галактики — **Freelancer** (читай в этом номере).

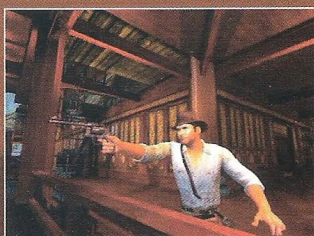
Ну а теперь перейдем собственно к нашей дюжине лидеров!

12. На двенадцатом месте игра, которая, несмотря на то что пребывает пока только в планах, уже пользуется диким спросом среди американской молодежи — **Star Wars Galaxies: An Empire Divided**. Эта онлайн-игра продается вместе с подпиской на месячную игру в Сети. И стоит недешево. По нашим меркам. Тем не менее, сыграть в классическую RPG хотят многие — тем более что игра предусматривает возможность выбора: стать ли наемником или рыцарем Джедая (читай обзор *Star Wars: KOTOR* в этом номере), принять ли сторону Империи или Республики, а также какую из восьми(!) совершенно разных рас вселенной Звездных войн выбрать.
11. На одиннадцатом месте еще одна долгоиграющая тема от Lucas Arts: **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**. Конкурент Лары Крофт — археолог Инди, как зовет его папочка, — по традиции лезет со своим кнутом в самую гущу событий, наполненных экзотическими красотками, тропическими тварями, засадами на улицах Гонконга и ловушками Гробни-



цы Императора. В общем, плаваем и карабаемся, сражаемся и разгадываем головоломки, ну и наслаждаемся красотами и красотками.

10. На десятом месте всем известная **Icwind Dale 2**. Все знают, что такое подземелья и что такое драконы. Полуорки и Темные Эльфы — это уже нечто новое для поклонников приключений в стиле фэнтези. Тем не менее, всем по душе сражения в реальном времени с возможностью перестроить стратегию посреди битвы. Все это вместе взятое дает хорошие продажи.
9. Предпоследняя в десятке и одна из первых в числе самых продаваемых (с учетом всех своих родственников) — игра **The Sims Deluxe Edition**. Создай себе своего собственного и совсем живого Сима, одень его (50 новых прикидов входит в комплект), обустрой ему дом (2 новых дизайна и 25 элементов домашней обстановки) — и пусть он будет счастлив в синтетической вселенной твоего ПК!
8. Восьмое место за очередным творением Ubi Soft — **Tom Clancy's Rainbow Six 3**:

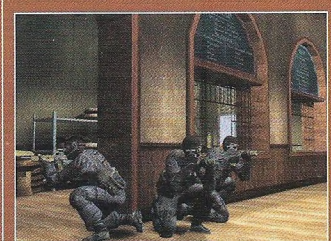


Raven Shield. «Counter-Strike — вчерашний день!» — думают поклонники стелс-шутеров. Поклонники Контры, правда, другого мнения, но это не влияет на результаты продаж Amazon в марте, где игра занимает почетное восьмое место. 15 новых миссий для контртеррористической группы Team Rainbow, 57 видов оружия, новые режимы многопользовательской игры — и прочее, прочее, прочее...

7. Счастливое седьмое место занимает игра под названием **Galactic Civilizations**. От игр со словом «Цивилизация» в названии традиционно ожидают пошаговости и стратегичности... Предчувствия не обманут бывшего геймера и читателя «Илиады» — это действительно пошаговая стратегия, где приходится управлять целой космической империей. Вся примочка игры — в навороченном искусственном интеллекте, который действует, «как бы» как человек, и не отвечает на плевки в лицо рукопожатием.
6. **Shadowbane**. Что это такое? Попробуй разобраться... Это типа RPG на основе квеста (причем с элементами стратегии), сделанная для многопользовательской игры в интернете. Крои свой мир по-своему, двигай острова, сноси дома и переписывай историю. Твоим возможностям нет пределов — есть только желание любыми методами победить врага. Главное — не грубить богам. Они парни обидчивые! И не забудьте пополнить свой аккаунт на онлайн-сайте игры, без этого никак!



5. В бой! На пятом месте игра **Delta Force V: Black Hawk Down**. Особого представления игра не требует, поэтому сразу же переходим к лидерам хит-парада.
4. Не прошло и месяца, а американцы тоже почувствовали, что описанная нами в прошлом номере игра действительно заслуживает того, чтобы в нее играть. Итак, четвертая позиция — игра **Command & Conquer: Generals**.
3. Третье место за игрой, которая не так известна в нашей стране — **CSI: Crime Scene Investigation**. Убийства и их расследования, Лос-Анджелес, полный антураж трех новелл о CSI от номинанта на премию Оскар — Макса Аллена Коллинза, автора сценария фильма Road to Perdition.
2. На волне успеха книги, а затем и фильма, второе место выхватила игра **Harry Potter and the Chamber of Secrets**. Ну что тут рассказывать: все всё видели и читали! Тем, кто не читал и не видел, советуем все же сначала посмотреть, потом поиграть, а затем уж и за книгу браться — чтобы понять, что все в кино и в игре не так, как было задумано изначально! Но все равно чертовски красиво...
1. А на самой верхней ступеньке хит-парада (опять же, на волне успеха фильма, который, правда, вышел уже год назад) расположилась **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**. Братство Кольца вышло из Шира, и путь их не минул Тома Бомбадила, которого режиссер Питер Джексон «пробросил», а также других мест, знакомых по книге. В этой приключенческой игре от третьего лица нет, конечно, тех эффектов, которые были в фильме (читай в этом номере материал о программе Massive, которую использовали при создании фильма), но, тем не менее, игра захватывающая!



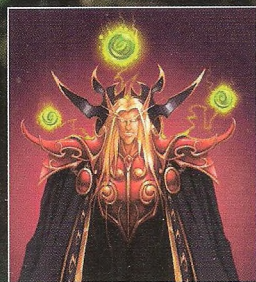
Название: WarCraft III: The Frozen Throne

Разработчик: Blizzard

Издатель: Blizzard

Жанр: RTS

Дата выхода: лето 2003



Здесь царь Ner'zhul на троне чахнет...

К сожалению, в настоящее время отделы маркетинга, рекламы и PR игровых компаний работают настолько эффективно, что, как бы ни старались программисты и дизайнеры, — результаты их работы все равно будут выглядеть криво и убого по сравнению с тем, о чем так долго и так красиво говорили PR'щики не протяжении всего периода создания игры. Рекламные агенты рады стараться — ведь на лопушащиеся уши поклонников запросто можно навесить километры первоклассной лапши. Вот так десятки и сотни тысяч геймеров, приняв действительное за желаемое®, счастливо играют в не бог весть что — и при этом даже не подозревают, как сильно их, мягко выражаясь, обманули.

Опять же к сожалению, все вышеизложенное — не что иное как еще одна порция абсолютно здоровой критики в адрес Warcraft III. И, как уже неоднократно было отмечено многими авторитетными игровыми изданиями, игра у Blizzard получилась весьма посредственной. Основой популярности «Reign of Chaos» послужило всего три слова: «орки», «Warcraft» и «Blizzard». И все. В то время, в общем, много чего еще можно было высказывать...

Когда-то давно, когда люди еще не знали слова «Pentium II»®, некоторые игровые издания обозвали StarCraft «Орка-



ми в космосе». Немало воды утекло с тех пор — и круг замкнулся: теперь уже Warcraft смело можно называть «Зергами в Азероте». Увы — но именно к такому заключению рано или поздно должен прийти каждый здравомыслящий геймер, особенно после того как послушает таких авторитетов из Blizzard, как Роб Пардо и Билл Ропер, и их байки о готовящемся экспаншене **WarCraft III: Frozen Throne**. Эти господа хорошие пытаются сотворить еще один BroodWar, но что у них получится в итоге, узнаем только после релиза.

Обещают, как всегда, очень много хорошего. Например, к каждой расе добавится новый герой, и, разумеется, каждый из них будет обладать мощными уникальными заклинаниями и скиллами. Обещается пара-тройка новых юнитов для каждой из рас — причем у каждого из них будут новые заклинания и умения. В экспаншене будет также три новых типа местности — каждый с новыми растениями и криттерами.

Обещаются магазины, различные для каждой расы,

с предметами, специально созданными для помощи юнитам любой расы. Каждая раса получит возможность строить такой магазин, в котором игрок всегда сможет купить определенные предметы. Эти магазины схожи с уже существующими в игре магазинами гоблинов-торговцев — однако у новых «торговых пунктов» будет несколько отличительных особенностей.

На картах будут нейтральные здания (где можно прикупить разнообразные апгрейды, предметы и способности), а также нейтральные герои (из которых можно вербовать рекрутов для своей армии) — конечно, каждый со своими заклинаниями и умениями.

Пока еще не ясно, сколько миссий будет в каждой из четырех кампаний. Однако уже известно, в каком порядке будут идти расы в сингле: первыми в списке — **Ночные Эльфы**,



затем — **Альянс людей**, а под конец придется играть за **нежить**. (А ничего не напоминает? Типа Протосс — Терран — Зерг? Да, привет, BroodWar, великий и неповторимый®...)

Что касается Орков, то у них должна быть уникальная кампания, построенная на основе совершенно независимой от основного сюжета истории.

На данный момент о сюжете грядущего add-on'a пока известно очень мало. После финального сражения с Пылающим Легионом (Burning Legion) на горе Hujal прошло не так уж





много времени. Ночные Эльфы, возглавляемые жрицей Тирандой (Tyrande Whisperwind) и архидруидом Фурионом (Furion Stormrage), вернулись в свои леса, чтобы понемногу зализывать раны природы, оскверненной Архимондом и его Пылающим Легионом.

Mountain Giant будет новым юнитом Ночных Эльфов. Теперь именно этот гигант будет принимать на себя все атаки противников, отвлекая их от более слабых, но зато многочисленных лучниц, Друидов Коття, дриад или же героев.

У Ночных Эльфов будет также пополнение в виде летуна под кодовым названием **Faerie dragon**. Данный юнит обладает антимагическими способностями, в частности **Mana flare**, которая будет перенаправлять часть урона, наносимого вражескими волшебниками, на них самих. Как и дриада, **Faerie dragon** будет обладать некоторым иммунитетом к магии.

В роли нового эльфийского героя, возможно, появится не-

кая фурия по кличке **Warden** — но слухи по этому поводу слишком уж неправдоподобны.

Орда Орков под началом молодого вождя **Тралла** (Thrall) поселилась в восточных землях пустышей Калимдора. Обретя наконец свой дом и избавившись от влияния Пылающего Легиона, Орки основали нацию Дуротара (nation of Durotar) и поклялись защищать эти земли, ставшие для них новым домом. У Орков наблюдается пополнение в семействе троллей.

Troll Bat Rider — у Орков появился еще один летун. Судя по всему, это будет более тяжелый по сравнению с виверной юнит, сравнимый с химерой — но более быстрый и обладающий меньшим количеством здоровья. Будет оснащен способностью **Liquid fire**, которая позволяет поливать здания горящей нефтью или чем там еще. Вражеское строение будет гореть довольно долго, причем рабочие не смогут начать его ремонт, до тех пор пока не погаснет огонь.



Troll Shadow Hunter будет новым героем Орков. Шаман, практикующий магию Вуду. Характер будет иметь скверный, неуравновешенный. На его счет **Blizzard** пока упорно не желает распространяться. По неофициальным данным, будет иметь следующие скиллы:

- **Hex** — превращает врага в криттера: свинью, лягушку (будет на новых типах ландшафтов) или овцу;
- **Healing Wave** — лечащая версия **chain lightning**;
- **Serpent Tower** — ставит **ward**, стреляющий, как башни, и...

...и пока по Оркам все©. Люди, возглавляемые волшебницей **Джайной** (Jaína Proudmoore), тоже вполне неплохо устроились на востоке пустышей (невдалеке от орков) и основали там крепость **Терамор** (Theramore), чтобы защитить остатки Альянса. Люди получат два новых юнита — **BloodElf** и **Dragon Hawk**.

BloodElf Spell Breaker — еще один маг в армии Людей. Его

изначальное заклинание — **Spell Immunity**, иммунитет к заклинаниям. Потом будет возможность изучить заклинание **Spell Steal**, при помощи которого **BloodElf** сможет «воровать» у вражеских юнитов некоторые заклинания, чтобы направлять их потом на юниты своей армии или армии союзников.

Dragon Hawk — гибрид из дракона и гигантского ястреба, прирученный Кровавыми Эльфами. Данный юнит будет неплох в воздушных сражениях или в качестве бойца воздушной поддержки. На спинах пернатые дракончики будут нести всадников-магов, вооруженных мощными заклинаниями, при помощи которых можно будет нейтрализовать оборонительные структуры противника во время осады вражеской базы. А вот тут становится совершенно ясно, что **Protoss Corsair** обзавелся клоном в фэнтезийном мире **WarCraft**. Ведь новый герой людей будет из породы Кровавых Эльфов. Из скиллов и за-





клиний на вооружении будет иметь следующее:

- **Flame Strike** (здоровенный такой фэйрбол). Это заклинание может наносить до нескольких сотен единиц повреждения. В отличие от Blizzard у Архимега, Flame Strike будет невозможно прервать;
- **Banish**. Заклинание позволит превращать любой юнит в привидение — если это юнит противника, то такое действие выведет его из боя, если же юнит «свой», то он становится на некоторое время неуязвимым;
- **Mana Flare** — герой выстреливает энергетическим шаром в небеса, поражая молниями всех в округе вражеских юнитов, имеющих ману (включая героев);
- **Mark of Fire** — превращает героя в огромного Элементалю огня.

Скорее всего, новые юниты в The Frozen Throne будут иметь более сильные версии в лице героев для каждой расы. Рыцарь смерти (и, по совмести-

тельству, принц Артас — Arthas) перестал быть принцем и занял пустующую вакансию короля Лордерона (Lordaeron), а также возглавил Бич Нежити (Undead Scourge) — и начал самую настоящую охоту на всех, кто осмеливается оказывать неповиновение.

Некогда богатые и могучие земли Альянса стали теперь краем смерти и страданий. Артас, полностью контролируемый волей заточенного в ледяной темнице Короля Лича, планирует захватить власть над всем оставшимся миром. (Если учесть тот факт, что кампания нежити — самая последняя, ему это, похоже, удастся.)

Помогать Артасу в его неблаговидных делишках будет **Crypt Lord**. Этот насекомоподобный (или зергообразный) станет новым героем в рядах нежити. По непроверенным и весьма сомнительным данным в своем распоряжении будет иметь следующие трюки:

- **Impale** (подбрасывает противника в воздух по принципу торнадо);



- **Carriion Scarabs** (вызывает пару существ вроде Crypt Fiend или призрачных волков у Тралла);
 - **Thorny Shield** — позволяет герою накопаться и атаковать противника шипами изпод земли (а вот и Его Гадское Величество Lurker Zergoff... ну и где же оригинальность?);
 - **Locust Swarm** (Crypt Lord будет посылать на противника рой саранчи, которая станет наносить постоянный урон и срывать процесс кастинга заклинаний у вражеских героев и волшебников).
- Obsidian statue** — небоевой юнит, основное предназначение которого состоит в пополнении маны spellкастеров. Еще один вариант эльфийского moon well для нежити. Можно будет высасывать ману из ближайших вражеских юнитов. Данный юнит находится пока в процессе разработки, так что говорить о том, что это будет за фрукт, еще рановато.

Black sphinx — результат морфирования Obsidian statue;

станет появляться на свет примерно так же, как Страж из Муталиска в StarCraft. Этот самый Black sphinx будет летать и кусаться. Серьезно. А еще будет обладать способностью рассеивать магию с одновременным нанесением тяжких (или не очень) повреждений вражеским магам.

И что же получается в итоге? Если не судить слишком строго — опять хит получается. А если все же судить? Тогда становятся видны знакомые очертания Терран, Зергов и Протосов — а значит, и все претензии на оригинальность и новаторство беспочвенны. А ведь для настоящей популярности и надо-то ведь всего ничего: побольше работать и поменьше болтать. А то, еще не сделав толком ничего, Blizz'ы уже хотят за свои труды аж \$35.

Обещать могут все, а вот выполнить обещания — считанные единицы.

Лешук Алексей



Название: The Elder Scrolls III: Bloodmoon
Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: Bethesda Softworks
Жанр: RPG
Дата выхода: май 2003



Когти, зубы и хвост

Выход такого шедевра РПГ, как *The Elder Scrolls III: Morrowind*, без сомнения, был событием, знаменательным для всей игровой индустрии. Известный всем игрокам со стажем мир игры, захватывающий сюжет, отличное звуковое сопровождение и прекрасная графика, которая заставляла хорошенько так задуматься даже самый четвертый Пентиум с третьим ЖеФорсом, — всё это (хотя, впрочем, это еще далеко не «всё») надолго приковывало геймеров к мониторам. Да, как гласит народная мудрость: чем дальше в лес, тем меньше FPS©. Но те геймеры, которые побывали в огромном мире, рассказывали воистину удивительные истории о волшебниках из Bethesda и страстно жаждали продолжения. Разработчики же, со своей стороны, не заставили фанатов долго ждать — и add-on под названием *The Elder Scrolls III: Tribunal* довольно быстро оказался на винтах у геймеров.

Но и этого было мало — 14 февраля Bethesda Softworks

во всеуслышание заявила о том, что в разработке находится еще одно продолжение. Шутка это была или нет — но такая новость наверняка стала для всех поклонников ролевых игр неплохим подарком ко дню святого Валентина. Второй экспаншн сет будет носить название **The Elder Scrolls III: Bloodmoon**, релиз его намечен на май этого года.

Все действие будет проходить на промерзшем насквозь острове Solstheim, где Империя основала новую колонию по добыче всяких полезных ископаемых. Но это север — и тут имперцам не здесь©. Вот и начинают сгущаться тучи над новой колонией: народ не на шутку встревожен вестями о пророчестве Кровавой Луны. А тут еще, вдобавок ко всему, поползли слухи и кривотолки об оборотнях. Чтобы прекратить это безобразие, высылаются десант в количестве одного человека (или не человека — все зависит от того, кто кем играл в *Morrowind* и *Tribunal*).

Итак, игрока ожидает расставание с немного надоевши-



ми пустошами и дождливым побережьем Morrowind'a и долгое путешествие на корабле из Vvardenfell к вышеупомянутому острову Solstheim. А тут уже снег да метели, вековые дремучие леса и горы, покрытые льдом и снегом. Эти дикие и суровые края будут населять ледяные тролли, оборотни и ледяные демоны.

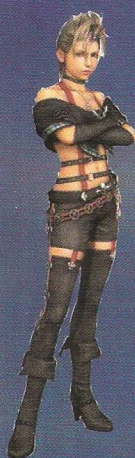
Но самое интересное в *Bloodmoon* — это сюжетные линии. Игроку придется выбирать, за кого сражаться. Так, будет возможность встать на сторону колонистов и взять в свои руки бразды правления колонией. Отстроив город и уничтожив оборотней, увидим

один вариант финального ролика. Но, с другой стороны, можно будет присоединиться к и стать одним из них. Собственно, тут-то и начнется все самое интересное — господа из Bethesda обещают совершенно новый тип геймплея, проведение боев и так далее. Нечто подобное было и в *Daggerfall*, но тут все будет на порядок круче.

Итак, к маю многие уже успеют пройти первый expansion set для NWN и вторую «Готику». Но скучать — ввиду выхода *Elder Scrolls III: Bloodmoon* — не придется. Ждем-с...

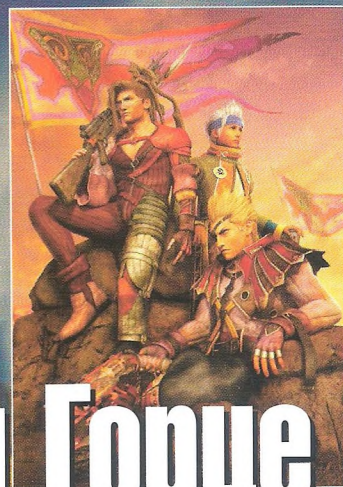
Лешук Алексей





Название: Final Fantasy X-2
Разработчик: Square
Издатель: Square
Жанр: RPG
Платформа: PlayStation 2
Дата выхода: 13 марта 2003 года (Япония)

Сказка о бессмертном Горце



Скажите мне, пожалуйста, как можно одну и ту же историю, точнее идею, раскручивать вот уже несколько лет подряд? Причем, не давая своим действиям никаких пояснений. Это, пожалуй, будет перебором даже для такой продвинутой в игровой индустрии страны, как Япония. И я вполне серьезно. Судите сами — из года в год, на протяжении нескольких лет нас с вами пичкают какими-то банальностями (или, как это еще называют, «игровой завязкой продуманного сюжета»). Бред, ей-богу! Очередная сказка про то же самое.

Девичьи слезы

Перед нами — все та же вселенная, все тот же полумистический, полумеханический, полувлюбленный, полужлой, но по-прежнему красивый мир *Последней Фантазии*. Вторая часть десятой истории — это трагическая сказка о прекрасной и чистоплотной любви двух людей. Боже, я сейчас заплачу...

Итак, по окончании первой части игрушки FF X нас с вами жестоко обломали, дав понять, что Тидус был всего лишь ментальной проекцией, вызванной жителями Занарканда. Ведь, если мне не изменяет память, то главный герой в финальном ролике просто растворился в воздухе, так сказать ВЫПАРУВАВСЯ, что, в свою очередь, не доставило большого удовольствия главной героине — Юне.



К слову, Square не впервой умерщвлять главных героев. С одной стороны это можно рассматривать как дань моде. То есть Square просто не хочет получить предсказуемый сюжет «а-ля все зло повержено, добро ликует» либо же (по сложившейся уже традиции) доводит все до такого абсурда, чтобы «предсказуемый геймер» был просто ошарашен «финтом» в финале игры. Что, в свою очередь, должно вызывать у все того же «предсказуемого геймера» желание получить от разработчика «правильную» концовку или хотя бы продолжение, но с более удачным концом. Короче, хотят сделать из нас рефлекторных собачек Павлова, воздействуя на чувственные инстинкты и типичные движения геймерских душ и сердец.

Ведь если пошевелить мозгами и хоть немного попытаться

проанализировать, какие именно хиты от Square и какие герои этих хитов попадали под нож естественного отбора, тут же начинаешь подозревать, что ход этот корпорация специально выбрала для своего триумфального шествия по парадным геймерским симпатиям. Если же кто из вас начнет приводить мне доводы, что, мол, основных персонажей можно спасти хитроумными комбинациями с манипуляциями в распределении того или иного инвентаря, ответу не задумываясь: обычно такие игры не вызывают такого ажиотажа, какой получают игры с печальной концовкой в виде смерти любимых героев. Примером может служить игра FF VI с одним из героев (Шэдоу), которого можно было спасти от цепких лап смерти, грамотно распределив нужный инвентарь. Зато следующая игра — FF VII — стала одним из пионеров, удо-

стоившихся геймерских симпатий: в японском релизе авторы умертвили одну из двух главных героинь этого хита. И хотя фанаты пытались найти хоть какие-то пути реанимации главной героини — Айрис, хоть и собирали они через всемирную паутину подписи, по ходу дела теша себя надеждой на то, что существует секретная комбинация, позволяющая обойти летальный исход, — но выход англоязычной версии FF VII с убийственным интервью дизайнера игры, Тецуя Номура, похоронил их надежды.

Прекрасно осознавая, что на еще одну игру с предсказуемым концом трижды не купятся даже самые отъявленные поклонники бесконечной серии FF, разработчики решили, вопреки своим же обещаниям, сделать продолжение, переключив, однако, в нем все, что только можно было переключить.





ギップル：面接はじめっぞ かかってこいや！

Первым везучиком, удостоившимся продолжения, стала FF X. Но и тут в душу обозревателей игр, да и в души большинства геймеров, закралась капля недоверия: либо Square изо всех сил пытается вернуть деньги, потерянные в связи с провалом анимационного фильма, либо же сердце одного из продюсеров дрогнуло — и он пошел по тому пути, который ему предложили обиженные фанаты, то есть решил сделать все хорошо!

Судить о том, какой вариант выбрала корпорация на этот раз, можно будет лишь, как минимум, через два месяца — после входа игры на мировой рынок. А пока вернемся непосредственно к самой игре.

Как уже было сказано выше, безвременная кончина любимого не давала Юне покоя. Бедная девица даже утратила способность полюбить кого-либо. Как вдруг Кимари, подруга по магии, присылает Юне сферу, содержащую проекцию Тидуса. Короче, послание несло в себе некую вес-

точку о том, что любимый парень красавицы и чародейки в одном флаконе жив, но только нуждается в скорой помощи, поскольку самостоятельно не в состоянии выбраться из плена магической клетки царства мертвых. Ошарашенная и в то же время возбужденная этой весточкой, Юна решает отправиться в путь-дорогу. Однако в последней битве за любовь и справедливость во всем мире с жутко нехорошим и даже очень злым Сином наша героиня утратила способность вызывать Аеонов. Но это ничуть не смутило экс-волшебницу, а даже наоборот — дало формальный повод помянуть свой «целомудренный» прикид на одежду искателя приключений. Одним словом, вместе с посланием от Кимари Юна получила сверток с новой одеждой.

Сей ход можно рассматривать как способ отвести пристальный взгляд от милого личика красавицы Юны на другие части женского тела. Благо, есть на что посмотреть.



ギップル：生ユナ様か



バライ：もちろん 僕たちが全力で阻止しますから 皆さんは安心していてください

Юна получила в свое распоряжение еще и два пистолета, с которыми она управляется не хуже Тринити.

Второй особой (в еще более экзотическом наряде — с набедренной повязкой, прикрывающей желтый купальник минималистского покроя) стала повзрослевшая Рикку.

Последней из этой броской троицы будет некая Пайн, нарисованная специально для этой игры, — девушка, одетая в «кожу» с металлическими бляшками и экзотическими вырезами в нужных местах.

Эскизы Юны и Рикку, как несложно догадаться, по-прежнему принадлежат руке Тецуи Номуры.

Механика как двигатель

После того как религия Ево-на утратила способность и силы поддерживать запрет на использование механизмов Макина, по миру Спиры распространилась технология Альбедцев. Отныне жителей различных городов и деревень не смущает вид роботов, разгуливающих в непосредственной близости от храмов, а летающие грузовые виды транспорта воспринимаются как нечто само собой разумеющееся.

Такой поворот событий объясняется разработчиками как способ уйти от линейности игры-прародительницы. То есть непосредственно в начале FF X2 вам будет доступно множество локаций на карте — как уже знакомых, так и абсолютно оригинальных. К примеру, деревенька Килика, разрушенная Сином в начале FF X, вос-

становлена — но на этот раз она абсолютно не похожа на то, что представляла собой раньше.

В довершок к общедоступной механике разработчики разбросали по всей планете магические сферы, содержащие информацию о прошлом Спиры. Их поиском и сбором промышляют отряды охотников (sphere hunters). Одну из таких групп — клан Камом (Kamome) — как раз и составляют Юна, Пайн и Рикку со своим старшим братом, а также со всей командой «Цельсия», включая юнгу по имени Шинра. Собирая сферы по частям, они хотят выяснить, где содержится Тидус.

Конкурирующим отрядом является банда белокурой Ле Блан, командующей живописными Само и Уно. Эту троицу придумал новый дизайнер персонажей — Тецу Цукамото, раньше работавший над созданием монстров и текстур для FF VII-X и боссов в FF X International.

P.S.

Это пока все. Но есть одно дуже заковыристое НО — оно касается размещения игры в рубрике «Ждем-с!».

Ведь как ни крути, а на дворе уже апрель, хотя датой выхода поставлен март. Так вот, мои дорогие, полной нормальной «читаемой», пусть и английской версии пока нет. Все на японском. А пройти хотя бы половину ФФ за два дня, это то же самое, что сказать: «Я написал движок для Дума III за неделю — причем без глюков!»

Sova

Название: Star Wars: The Knights of the Old Republic

Разработчик: BioWare

Издатель: Lucas Arts

Жанр: RPG

Системные требования: пока недоступны

Дата выхода: июнь 2003 — на Xbox; осень 2003 — на PC



Мгновенная классика жанра



Помню, как еще в только-только развалившемся Советском Союзе я пошел в кинотеатр и посмотрел первые «Звездные войны». На полгода я стал рыцарем Джедай, и все остальные религии стали мне неинтересны. Тогда меня потрясла масштабность развернувшегося на экране действия — и я понял, что ТАК не сумею никогда и что жить мне обычным человеком, который только притворяется гордым и почти что всемогущим рыцарем религии, пришедшей из далеко-далекой галактики когда-то давным-давно...

Но оказалось, что все мои рассуждения это полная чушь и сегодня джедаем может стать каждый из нас.

Совсем еще, кажется, недавно вышла очередная часть игровой саги, а нам представили уже следующую игру, аббревиатура которой звучит как **KOTOR**. Естественно, мы не смогли обойти стороной будущую премьеру, которую уже обозвали «Instant Classic» (то есть нечто, что мгновенно становится классикой жанра). Вот и снарядили меня световым мечом (ну, или лучевым

кинком) и отправили разбираться, что ж там Ситы еще натворили.

Ну вот он — новый RPG, в котором разнообразие типов персонажей по традиции не слишком велико. Да, все виды этих людей и тварей (разумных и нет) знакомы уже нам по фильму или предыдущим играм серии Star Wars. Главными действующими лицами станут:

- **Карт Онаси** — воин республиканской армии, ненавидящий Ситов;
- **Кало Норд** — афроамериканской наружности головорез;
- **Бастила Шан** — девица-джедай, закаленный боец (с анимэшной внешностью фото-модели);
- **Джолли Биндо** — бывший контрабандист, а нынче затворник-джедай;
- **Кандерус Ордо** — наемник-мандалорец;
- **Сол Карат** — продажный генерал, сдавший Ситам свой корабль «Левиафан».

Кроме того, каким-то боком в игру приплели народ **Раката** (доисторическая инопланетная цивилизация, о которой не осталось практически никаких сведений). Ну и, естественно, в игре присутствуют



Ситы. Сит — главный враг всех джедаев. Хороший Сит — мертвый Сит. Это вы знаете.

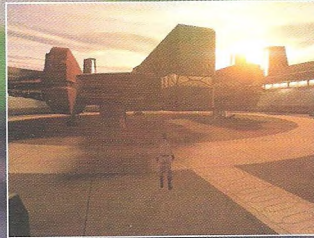
Скитаясь, игроку придется помотаться по разным мирам. То, что Лукас умеет делать «иные миры» необычными и красивыми, знают все. Но практически всё, что будет в KOTOR, уже имело место быть в прошлых играх и даже в фильме. Это семь планет, среди которых равнинный **Дантуин**, лесной **Кашииик** (родина Вуки, таких как Чубака), гористая пустыня **Коррибан**, планета-океан **Манаан**, мир-город **Тарис**, ну и пустынный **Татуин**, с которого вся бодяга и пошла. Если вы помните, это самое первое место, которое увидели поклонники эпической саги в первом фильме серии «Звездные войны» (точнее, второе — потому что первым был крейсер, где принцессу в плен взяли). Прочие же места, если и не имели места быть явно,



то хотя бы обсуждались в этой эпопее.

Эпическая драма KOTOR началась задолго до Галактической Гражданской войны... Боевые действия, описанные в саге, происходили во время Золотого Века Республики — более чем за 4000 лет до событий, описываемых в фильмах «Звездные войны», — во времена, когда и Джедаев, и Ситов были многие тысячи. Главный герой, джедай, должен сразиться со злыми силами, во главе которых — Темные Повелители. В начале игры нужно будет выбрать одного из девяти настраиваемых персонажей, а также составить свой отряд (в него должно войти три персонажа — это могут быть люди, Тви'лексы, Вуки, дроиды или представители других видов и рас).

Как и во всякой нормальной RPG, в KOTOR нужно будет заниматься повышением морали





и материального состояния персонажа, за которого играешь. И по жизни приходится выбирать — сдать его, например, в школу подводного плавания или же отправить учиться играть на скрипочке. В общем, сплошные дилеммы. И, опять же как в жизни, не всем всё дано — это тоже понятно. В будущей игре будет возможность развивать разные способности, разные варианты применения Силы и другие фишки. Из того немногого, что уже известно о KOTOR, понятно, что возможностей будет огромное количество.

Вот, например, обученный джедай Страж (Guardian) может делать прыжок Силы (или вроде того) — с расстояния в 10 метров сделать кучу разных сальто и перевертоцев и дать сопернику в репу. Или же может использовать защиту джедая, отражая выстрелы из бластеров лучевым клинком (он же световой меч — кому как нравится) — эту фишку джедаи изучают уже на первом уровне развития.

У других же персонажей будут другие возможности, отличные от джедаевских.

Ну и что за рыцарь Джедай без возможности использовать Силу! Нет, не силу, а Силу! Не то чтобы бревно поднять, а чтобы, например, невидимым стать. Ну, эту самую, джедайско-ситовскую силу. Короче, вы поняли. Вот.

Разработчики говорят, что развитие силы и других особенностей может идти по путям настолько разным, что в одну и ту же игру можно будет сыграть множество раз — и каждый из туров будет совер-



шенно иным. В первый раз можно научить персонажа плывать во врага, в другой — швыряться гантелями и бить штангой по голове, а в третий — вообще научить своего героя прятаться в траве, как ящерица. В общем, вариантов тысячи и тысячи.

Но базовые возможности использования Силы героем — это:

- **внушение** (на дроидов, понятное дело, такая ерунда не влияет — у них и мозгов-то нет!);
- **удушение** (любимый метод все того же Дарта Вейдера);
- **защита** (персонаж получает дополнительную защиту на время действия этой возможности);
- **молния** (наносит поражение всем врагам в радиусе десяти метров);
- **и бросок меча** (ну, тут большого ума не надо).

Кстати, одна из этих возможностей — «choke» по-английски — переводится не только как «удушение», но и как «дрессельная катушка», «воздушная заслонка» и «скрученный конец фунтика». Хотя сомневаюсь, что джедаи швыряться конфетами или дрессельными катушками во врага. Так что, скорее, все-таки будет дистанционное удушение.

Прокачивать можно будет не только базовые умения, но и продвинутые возможности. Например:

- **чуткость** — с ее помощью можно вычислять ловушки, чувствовать врага на расстоянии в любой обстановке;
- **программирование** (ну, называю «подгуляло», потому что, по идее, у джедая желательнее не программер-



ские наклонности развивать, а, раз уж на то пошло, научить его каким-нибудь хакерским приемам, чтоб вломиться в базу данных врага или открыть закрытую дверь);

- **саперские способности** — не комментирую;
- **убеждение** — если хорошо обучить этой ерунде джедая, то он будет забивать баки и валишь анекдотами не хуже Михаила Задорнова (а когда вражина вконец уржется, можно будет защекотать его до смерти);
- **ремонтные навыки** — ну, это чтобы ремонтировать кораблик и дроидов;
- **безопасность и невидимость**;
- **нанесение порчи** — здесь имеется в виду не та порча, которую по субботам в квартире номер 15 дома за углом потомственный целитель Александр выкатывает тухлыми яйцами, а та, которая заключается в том, чтобы дать челу по голове или сломать главный двигатель на подстанции.

О том, каким будет обмундирование героев, данных пока нет — зато многое известно об оружии. В общем, студия не стала изобретать велосипед, а включила в арсенал привычные джедайские мечи (одно- и двухклинковые), бластеры — как пистолеты, так и винтовки, гранаты и ионные бластеры. Эти ионные пушки сделаны специально для борьбы с дроидами, потому как они (дроиды то есть) железные и напугать их пистолетом так же сложно, как, скажем, Виталия Кличко — пакетиком с заваркой. А вот пушкой, которая поражает электронику, валишь гадов наповал. Вот такой полезный предмет. Что характерно, нанести им какой-либо вред любой органической форме так же сложно, как убить матерными словами. А это, согласитесь, удобно даже для ближнего боя.

Главное транспортное средство нашего героя будет называться Ebon Hawk (Черный или Темный Сокол) — довольно странное название для кораб-





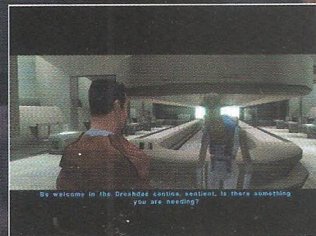
ля, сражающегося с темными силами зла. Но, тем не менее, Ebon Hawk — это корабль, на котором геройский джедайский рыцарь вместе со своей командой должен вершить правосудие и истреблять Ситов по всей Галактике. В процессе игры корабль — так же как и собственное вооружение и, в общем, как и все навыки, — можно совершенствовать и совершенствовать. В итоге может оказаться, что это уже не мелкий боевой корабль, а скорее крейсер, увешанный разными пулеметами, пушками, гаубицами и снабженный лучшим в обозримых мирах двигателем и броней. Главное, чтоб герою хватило на такие навороты денег.

К слову, тот факт, что оружие и прочие технические девайсы практически не отличаются от тех, которые мы видим в современном (Скайвокерском) периоде существования цивилизации Силы, создатели объясняют тем, что полеты в космосе известны в этом мире (мире джедаев) уже десятки тысяч лет и техника за эти жалкие 4 тысячи годов не особенно изменилась. Я бы возразил, что наша цивилизация за 4 тысячи лет прошла путь от гнилых зубов и бронзовых мечей до полетов в космос, до интернета и антибиотиков — но мистер Лукас горячо протестует против таких сравнений. Он говорит, что его привлекла возможность оторваться от рамок, которые навязывает киноэпопея, и создать что-то новое, но на основе событий фильма.

Кроме вооружения в чистом его понимании предполагают-

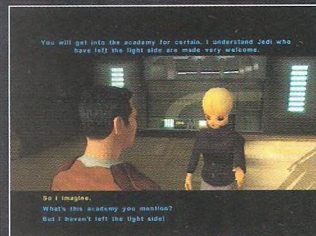


ся и другие штучки. Сейчас разработчики сообщают, что в игре будут, например, разные маски и очки, которые позволяют улучшить зрение, — я так понимаю, что это будут не просто очки для близорукости товарищей, а типа портативные телескопы. Полезная штука



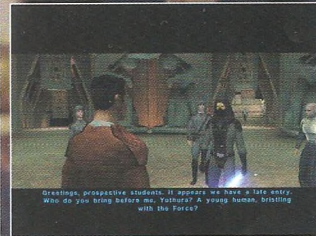
как вроде ноутбука для хранения информации и аптечка, как самые базовые предметы в походе против сил зла, естественно, тоже будут в джентльменском наборе рыцаря-джедая. Ведь из аптечки, к примеру, можно достать зеленку и запустить нею Ситу в глаз, а в ноутбуке можно хранить разные ругательские гадости и выражения на ихнем языке — чтобы при случае блеснуть знаниями и выкрикнуть в пылу битвы что-то до такой степени обидное, чтоб деморализовать армию Ситов во главе с каким-то доисторическим Дартом Вейдером.

По традиции в игре будет не только мочилово или полеты-разговоры, но и встроенные мини-игры. Эта тема — вставлять в одну большую игру несколько маленьких — пошла еще с приставок типа Dendy, где в квесты встраивались примитивные стрелялки, а в стрелялки — какой-нибудь поединок по каратэ. Ну, в целом, я одобряю такое дело: для разнообразия очень даже



приятно полетать на летающем мотоцикле или пострелять из пушки, а не только мечом махать. В общем, будут такие развлечения и в KOTOR.

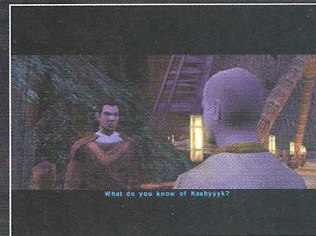
На сайте разработчиков, кстати, есть парочка музыкальных фрагментов, которыми будет снабжена игра.



Я их послушал и могу сказать, что Джереми Соул — композитор игры — постарался на славу. Вполне вдохновляющая на бой боевая мелодия и ambient'ная композиция, звучащая во время одного из путешествий, успешно создают определенное настроение. Какое именно, я не понял, но что-то такое KOTOR'овское создали явно...

Бои в игре будут проходить в реальном масштабе времени. Причем в бою другие члены отряда действуют в полном соответствии с тем, что вам вздумается делать со своим персонажем. Типа, если начать рубить мечом налево и направо, то все остальные бросятся в бой, а если начать убегать, то и все ваши соратники будут отступать. И так далее.

Интересно, что в игре можно будет не только тупо мочить Ситов, но и сражаться (в некоторых сценариях) на их стороне! Правда, если уж вы поиграете за Ситов, то в столовую джедаев в следующий раз за бесплатно вас не пустят —



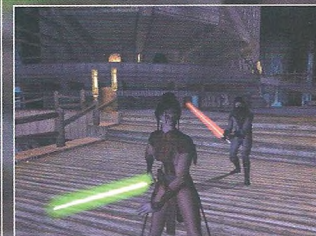
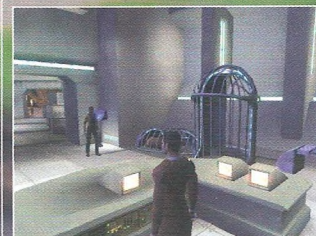
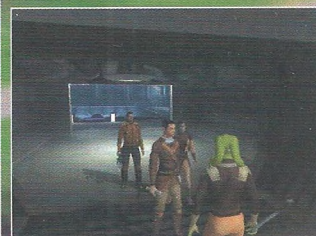
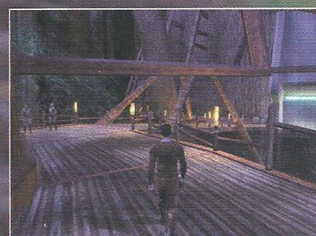
и только некоторое время спустя можно будет восстановить доверие рыцарского ордена. Ну, и наоборот — всяк Сит при встрече с Джедаем (пусть даже тот сейчас и за него сражается) не станет откровенничать о том, где деньги закопал, а, напротив, будет обходиться с рыцарем с осторожностью.

Создатели традиционно обещают обалденный искусственный интеллект. Но мы-то, как специалисты, знаем, что на деле высокий уровень ИИ реализуется скриптами, а если скриптов нет, то многого от него не ждот. Но надежда умирает последней — в конце концов, в шахматы комп играть уже научили. Может, и ботов толковых сделают когда-нибудь.

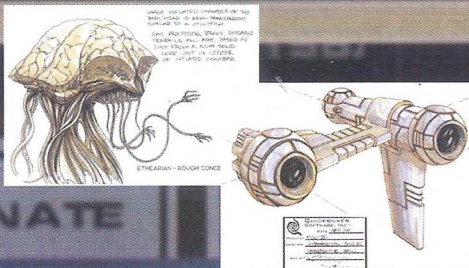
И последнее — по словам создателей, в рамках основного сюжета будет предусмотрено множество возможностей «свернуть в сторону». В общем, в игре должна быть определенная доза нелинейности сюжета. По крайней мере, будет место, чтоб просто потыпаться по планете, а не одна беговая дорожка меж двух заборов с колючей проволокой. И это хорошо, потому что дизайнеры обещают просто обезбашенные миры, где можно будет погулять и полетать...

В общем, все такое хорошее-хорошее. Однако одна ложка дегтя в этой бочке все же имеется. Мультиплеера не будет. Точка. Грустно. Ну да ладно — главное, чтоб сингл был хороший, а в мультиплеер мы в других играх поиграем!

Obi-Wan Pagani



Название: Master of Orion 3
Разработчик: Quicksilver Software
Издатель: Infogrames
Жанр: TBS
Системные требования:
PII - 300, 128 Mb, 32 (16) Video



ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

8
9
9
4
6

Хозяин марионеток

Как ни начинать обзор столь долгожданной игры, все равно будет неоригинально. Так что — от пустых слов к звездам.

Игровой процесс в **Master of Orion 3 (MOO3)** упрощен, по сравнению с предыдущими частями, до невозможности. Микроменеджмент — краса и гордость (а также небольшая морока) первых двух частей игры — вырезан под корень под якобы благородным предлогом интенсификации многопользовательского режима. Но такое «обрезание» MOO3 на пользу явно не пошло. А все прочие составляющие игрового процесса, к сожалению, вверены во владение и управление не игрока, а кремниевых мозгов искусственного интеллекта. Причем компьютерный болван думать совсем не хочет, или, что ближе к истине, — попросту не умеет.

Так, AI строит маломощные и бесполезные корабли — причем в огромных количествах. Разумеется, о том, чтобы создать в таких условиях хоть сколько-нибудь боеспособный флот, и речи быть не может — это практически невозможно. А теоретически... теоретически и швабра раз в сто лет стреляет.

Хотя, с другой стороны, в игре по-прежнему присутствует

возможность собственноручно проектировать и создавать космические корабли — и это, конечно, плюс. Зато отсутствует процесс модернизации уже существующего военно-галактического флота — и это, бесспорно, бааальшой минус. Вот и приходится каждые 15-20 ходов заниматься списанием всех вооруженных сил в утиль параллельно с тотальным перевооружением армии и флота. Нехорошо...

Или вот еще пример из той же оперы — наука, исследования и всё с ними связанное. Теперь игрок не имеет возможности самостоятельно выбирать ту или иную разработку, необходимую ему сейчас или в ближайшем будущем. Можно лишь контролировать финансирование хода научно-технического прогресса. То есть, к примеру, обильное спонсирование физиков за счет перевода на «голодный паек» химиков, математиков и ботаников может (опять же, теоретически) ускорить процесс разработки нового ядерного реактора или генератора силового поля. Таким вот образом и теряется немалая часть шарма серии MOO, равно как и любой интерес к научным разработкам.

AI компьютерных оппонентов непредсказуем и работает, скорее всего, по принципу женской логики. Конфликты с соседями по галактике могут возникнуть буквально на ровном месте. Хамить или не хамить в окошке дипломатии — дело воспитания и настроения каждого играющего, в любом случае от этого мало что зависит. Ну что сказать по этому поводу? Quick-

silver Software порезали все то, что делало Master of Orion самим собой. И ради чего? Ради мультиплеера? Ой, спасибочки, как все прекрасно.

Ввиду низкой эффективности дипломатии воевать придется — и довольно часто. Сразу замечу, что скорость батальных сцен явно завышена, а пауза или регулировка скорости боя, разумеется, отсутствуют. Видать, делалось все это безобразии в расчете на то, что геймеры участия в битвах принимать не будут.

Типа им наблюдать за всем это гораздо интереснее. И здесь у Quicksilver ошибка вышла...

Как видим, в Master of Orion 3 мало что осталось от первых двух частей серии. Разве только слова **Master of Orion** в названии.

Лешук Алексей

Диск предоставлен торговой маркой «ФАРГУС», официально зарегистрированной в Украине.

www.fargus.ua

Тех. поддержка: support@fargus.ua



Комп'ютерний світ

**НЕ ВИСТАЧАЄ ГРОШЕЙ
НА НОВИЙ КОМП'ЮТЕР?**



**ПРИДБАЙТЕ
ЙОГО
В КРЕДИТ!**

**ОФОРМЛЕННЯ
ЗА 30 ХВИЛИН***

Комп'ютер West 1800A
ATHL-1.8+/VIA KT333/
DDR256MB/40GB/
64MB GeForce4MX440/
CD52x/SB/монитор
Samsung 17"
SyncMaster 755 DFX
3094 грн.

**Перший внесок
309,40 грн**

**Щомісяця
270,00 грн**

з доставкою по Україні
**Інтернет-магазин
shop.diawest.com
456-76-61**

Відкриті акціонерне товариство
"Комерційний банк
"Славутич"

* При наявності довідок про заробітну платню, ідентифікаційного коду та паспорту. Для Києва та області. Перший внесок - 10%, строк - 1 рік

вул. Олени Теліги, 8 455-66-55
пр. Червоних Козаків, 8 464-8-465
пр. В. Маяковського, 43/2 548-1-548

пр. Оболонський, 49 459-01-33
Харківське шосе, 55 563-06-68
пр. 40-річчя Жовтня, 46/1 250-99-00

Название: Tom Clancy's Splinter Cell**Разработчик:** Ubi Soft**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** Stealth Shooter**Системные требования:** PIII 800 или эквивалентный, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видеопамяти, 1,5 Гб на винчестере**ОЦЕНКА:** 10**Графика:** 9**Геймплей:** 10**Управление:** 9**Звук:** 10

Сказка про сплинтерсельного суперагента

В некотором царстве, в американском государстве, в доме-пентагоне с пятью стенами и тысячей коридоров жил да был суперагент Сэм Фишер, или (по-нашему) Сеня Рыбкин. Любил Сеня, одевши свой облегающий черный кафтан из нешумящей прорезиненной ткани, ползать по дворам царей других государств и повыведывать секреты. И вот однажды, в далекой (для разработчика — Ubi Soft) стране Грузии появился злобный президент по имени Комбайн. Хотя с именем у Комбайна не задалось, с фамилией проблем у него было меньше — фамилию он носил Николадзе. Вот и начал Комбайн Николадзе задумывать разные пакости в адрес государя-батюшки далекой Американи и прочего доброго мира. Террористические операции стал задумывать.

И послал президент американский через своих советников тайных бравого агента Сеню Рыбкина в Грузию, но снарядил его в дорогу не ковром-самолетом да скатертью-самобранкой, а набором отмычек, пистолетом с глушительной набалдашиной и прибором ночного видения. Также дали ему в дорогу камеру микроскопическую с длинным хоботом, которую совать можно в разные потаенные места, чтоб выведывать секреты секретные. И пошел Сеня искать добрых людей себе в помощь, а злых людей и чародеев-террористов стал разными штуками побивать и разные секреты выбивать.

Много пришлось пережить Сене Рыбкину за время своих странствий. Ведь оказалось, что не только Комбайн Николадзе замешан в делах темных, но и сыны Поднебесной — злобные террористические китайцы, а также русский брат-программер — он тоже был замешан. Стало ведомо Сене, что программская

фирма «КалинаТек» тоже завязла в этом деле по уши, и искал он Ивана-техника, которого злые разбойники — мафиози русские — пытались погубить, чтоб только сказал он им слово заветное, кодом зовущееся.

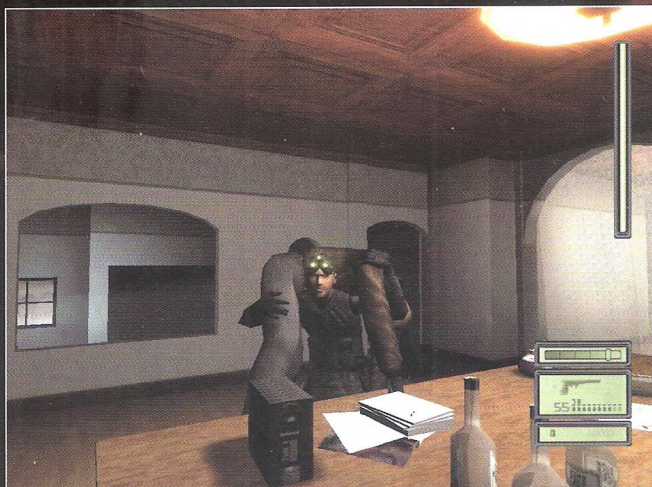
И сложена была былина о богатыре Сене Рыбкине. Почитайте ее — полезно будет.

Слушайте дети не сказку, но был

Про агента суперского, Сенею Рыбкиным зовущегося.

Бывал Сеня по делам своим добрым в походах-странствиях,
И бывал он на море-окияне Каспийском,
Где неведомо откуда появилась вода грузинская,
По карте в зоне Азербайджана-республики находящаяся.
Но программисты-разработчики не ведали о том,
И сделали так без злого умысла.
Бывал Сеня и в посольстве Китай-республики народной,
И в дворце президентском,
И в ЦРУ-управления центральном офисе —
Тайно от своих братушек,
Ведь злобный побратим Сени Рыбкина,
Шпион американский, честный ранее,
Стал, собака, воровать сведения ценные
И обычным компьютерным образом
Переправлять их террористам-разбойникам.
Но не причинил вреда Сеня цереушным охранникам,
Дом управления защищающих,
Не мог он причинить вреда добрым молодцам,
Провалилась бы миссия шпионская!
И не убил Сеня Рыбкин ни одного добра молодца,
Но использовал приемы удушающие
И затаскивал тела по голове пристукнутых
В места темные, потаенные,
Чтоб не нашли до поры, до времени их друзья-дружинники.

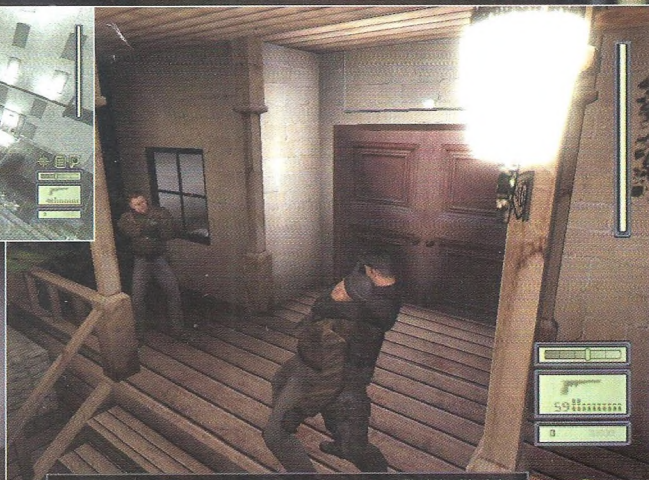
Были у Сени приборы разнообразные —
И приборы видения ночного
(на скриншотах в них все серого цветущки),
и прибор видения теплового
(виден Сеня на них Жар-птицею фиолетово-желтою).
Также дали ему в дороженьку
Разны-всяки микрофоны дальнего действия,
Камеры слежения различного,
И крепящиеся к стенам, и носибельные.
Также были у него мины-гранаты разные,
Бомбы ослепительного действия.



Был у него и посох волшебный —
Пушка прицельная дальновидная.
Попади врагу в головушку буйную —
Упадет вражина на землю-матушку
И не поднимется он вовек.
Но включивши прицел дальновидящий
Не мог Сеня стрелять с точностью —
Колыхалась в руках пушечка
От дыхания сильного, богатырского,
И прижал тогда он правую кнопку,
Правую кнопку мышки-норушки.
Задержал дыхание Сенюшка,
Смог он выстрелить прямо в голову —
И губил врагов невидимый,
Ой невидимый и неслышимый!

Да, умел Сеня ползать тихо
И знал множество всяких приемов.
Были разные в арсенале прыжки у него,
Мог он, как обезьян-человек Джеки Чан
Из боевиков гонконговских и голливудовских,
Прыгать вверх и потом,
От стены ногой оттолкнувшись
И в полете еще раз подпрыгнувши,
Залетать на стены высокие,
Обойдя заслоны дружины вражеской.
Может Сеня в коридорах узеньких,
Подлетевши наверх в прыжке птицею,
Растопырив ноги свои черные
(ноги черные — он в кафтане ведь!)
И зависнуть над полом в метрах в двух-трех,
Чтоб проходили под ним караулы неприятельские.

И еще он знал всяки фокусы,
Мог он двери открыть отмычкой знатною:
Колупаючись в замке с хитростью,
Подбирал двумя крючками нажимов точечки,
Надавивши на которые всяк открыть тот замок смог бы.
Но с замками кодово-цифирными
Не мог он палочками обращаться,
Приходилось брать ему заложников,
Брать заложников за буйны головушки.
Подходил он для этого сзади к ним
И хватал рукой мощною за шею змеиную,
Брал за шею да требовал, чтобы гадина
Называл все секретные цифири.
Коль не знал враг секретных цифирей,
Звал Сеня вражину старшую
И, держа под прицелом врага-неприятеля,
Говорил открывать замки невскрываемые.
Называли враги ему цифири потаенные,
Убивал он одних за это дело ценное,



А другим он давал по кумполу,
Отпуская в свободное плаванье
По течениям канализации.
Мог Семен-богатырь лазать по полу,
Ползать тихо, неслышно как мышенька,
Что не слышали его микрофоны лазерны
И не видели его камеры ночного видения,
Потому что имел индикатор он
И видал, что там камера видела.
Мог он видеть лучи лазерны,
Приспособленные для проходов закрытия.
Обходил он такие ловушки,
Перелазил под лучами невидимыми.

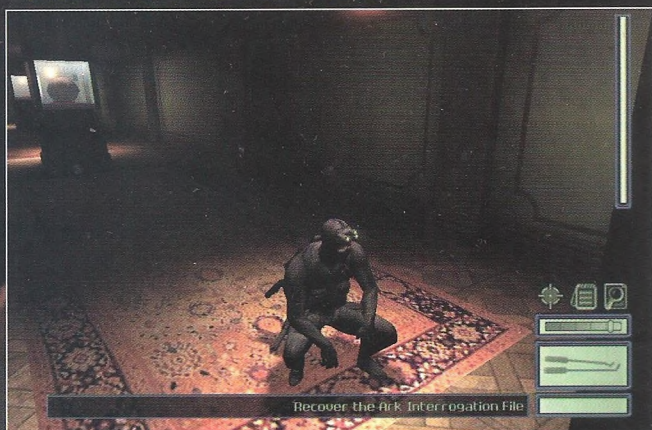
Был силен Сеня Рыбкин, добрый молодец,
Он агентом был наилучшенным.
Мог он лазать по трубам подвешенным,
Мог всползти по трубе стоячей
И кататься на проводе длинном,
С дома на дом, ох, переброшенном,
Пролетая над злою охраною,
Незаметным пролазить в здание.
И под стенкой стоять к ней спиной
Мог Семен по фамилии Рыбкин.

В общем, тайный агент Сеня Рыбкин,
Главным героем в игре приходящийся,
Делал разные шутки-фокусы
И служил на дело мирное.

Splinter Cell игра называется,
Тайным шутером среди фанов зовется.

Вот, прошел Сеня Рыбкин далекие страны и вернулся на родину служить царю-батюшке. Поблагодарил его царь-батюшка, да и Сеня кланялся ему в ноги, говорил, что управление очень легкое, графика — хоть и темная, по причине ночного времени, но приятная. Звуки тоже были выше всяких похвал — правдивые и чистые. Заметил Сеня царю, что многих повидал он на своем пути, и только у некоторых руки проваливались в столы и стены, но не воровали трупы злые волшебники, и не растворялись тела мертвые в воздухе, как то бывает в других сказках про супер-агентов. Вот только не могло быть, по словам Сени, в стране Грузии человека по имени Комбайн. Но этого государь американский так и не понял. Потому что был он бака-гайядзин — дурачок заграничный по-японски.

Руган-летописец
писано в 1525 годе, под соборным дубом
в день праздника святого Афиногена



Название: Battle Field 1942: The Road To Rome**Разработчик:** Digital Illusions**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** online FPS**Системные требования:** PIII - 800, 256 Мб, 32 (64) Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

9

9

10

8

7

Все дороги ведут в Рим

Ничто так не помогает игре удержать популярность как вовремя сделанный add-on. И ежели такой add-on сделан на должном уровне, то на время воцаряется мир и благодать — и геймеры довольны, и публишеры сыты.

Вот и жадные до денег EA Games дали приказ по роте — и подневольные разработчики принялись за создание дополнений для пополнения корпоративной казны. Об одном таком add-on'e и пойдет речь.

Скажу честно и откровенно — довольно трудно было «переключиться» с футуристического и высокотехнологичного арсенала Unreal II на образцы вооружения времен Второй мировой. Но все-таки пришлось спуститься на землю. И выяснилось, что и на земле дела обстоят весьма неплохо — ребята из Digital Illusions для этого немало потрудились. Результатом их работы стал ад-



дон **The Road to Rome** к их командной игре **Battlefield 1942**.

В комплекте поставки: шесть карт, восемь новых единиц военной техники и несколько видов оружия, а также возможность использования штыков. Последняя фишка — просто предел мечтаний© всех поклонников игры.

В **The Road to Rome** игроку предлагается пройти огонь, воду и медные трубы итальянской кампании. Сражения проходят в районах Азино, Салерно, Монте Кассино, Монте Санта Кроче, а также поучаствовать в операциях «Бейтаун» и «Хаски». Карты выполнены в лучших традициях оригинального **Battlefield 1942**.



Девелоперам весьма неплохо удалось воссоздать колоритные средиземноморские ландшафты. Изогнутые мосты, полуразрушенные итальянские деревушки и монастыри смотрятся довольно неплохо (хотя, на мой взгляд, сицилийские пейзажи заметно проигрывают колоритным окрестностям Харькова, Сталинграда и Курска). На каждой из карт

присутствуют как территории для разборок пехоты, так и огромные открытые пространства, на которых есть где порезвиться «Тиграм» и «Пантерам».

В **The Road to Rome** представлены такие образцы военной техники образца 1942 года©, как двухмоторные истребители-бомбардировщики **Me Bf-110**, британский **Mosquito**, итальянский торпедный ка-



F6 F7 F8

ТРЕВОГА ТАКТИКА ВКЛ/ВЫКЛ



тер, британские и германские танки и, как противовес им, новые противотанковые орудия. Из стрелкового оружия были добавлены подствольный гранатомет (кстати, самая полезная в новом аддоне вещь), британская полуавтоматическая винтовка Sten и уже упоминавшиеся ранее штыки.

Новых классов бойцов, к сожалению, не добавили — а хотелось бы. Как и раньше, игроку на выбор предоставляются:

- **разведчик/снайпер** (нож, пистолет, снайперская винтовка, гранаты, бинокль);
- **штурмовик** (на вооружении имеет пистолет, автомат, гранаты);
- **гранатометчик** (арсенал — нож, пистолет, базука);
- **сапер** (пачка динамитных шашек за пазухой, основные обязанности — минирование/разминирование или вызов по радиации авиаудара);
- **медик** (аптечка).

Разработчикам, видать, немало пришлось поколдовать над искусственным интеллектом ботов — и, видать, немно-

го перестарались... К поведению солдат Альянса претензий нет, но вот интеллект «пушечного мяса из третьего рейха» не только не блещет умом и сообразительностью. Он вообще ничем не блещет — и единственным способом выиграть понижение уровня «смекалки» AI до 25%.

Довольно часто можно наблюдать неприятные сцены, когда несколько ботов-солдат толкнутся на одном клочке земли, в то время когда нужно фаршировать противника свинцом. Или танк как угорелый вертится на месте... Тем не менее, компьютерная ботва в целом неплохо справляется со своими обязанностями — особенно в части управления техникой.

Военной техникой желательнее баловаться на пару с коллегой — один крутит баранку, жмет на педали (не забывая при этом постреливать из главного орудия), другой стреляет из пулемета или зенитки. Подобные совместные действия наносят врагу более чем



приличный урон — поэтому, как правило, пулеметчик постоянно находится под огнем снайперов противника.

И, надеюсь, не стоит напоминать, что каждая боевая единица имеет свои особенности. Battlefield как-никак является командным сетевым шутером, а вовсе не симулятором — поэтому новая техника управляется, как и прежде, с немалой долей аркадности и условности. Как и раньше, во время выбора миссии можно выбрать любую из сторон (либо немецко-фашистских захватчиков, либо же союзников); сохранились и все прочие настройки оригинального Battlefield 1942.

Полноценный сингл в The Road to Rome по-прежнему отсутствует, что, в общем-то, не так уж и хорошо.

Ну, и в завершение — немного технических подробностей. По словам разработчиков, движок игры — для более качественного воспроизведения срединноморских пейзажей — был слегка модифи-

цирован. Видать, очень слегка, так как изменения не видны нигде и ни в чем. Под Windows 2000/XP, как и раньше, приходится вручную прописывать параметр, разрешающий использовать частоты монитора свыше 60 Гц. Данная нехитрая процедура описана в readme.txt. Есть и некоторые проблемы с Aureal 3D. Впрочем, все это мелочи по сравнению с длинным списком устраненных глюков, которые не позволяли нормально играть.

Итак, дополнение, созданное Digital Illusions, в итоге ничем не уступает оригинальной игре и еще долго будет радовать многочисленных поклонников.

Лешук Алексей

Диск для обзора
предоставлен
торговой маркой **ФАРГУС**,
официально
зарегистрированной
в Украине
(www.fargus.ua).
Тех. поддержка:
support@fargus.ua.



Название: Microsoft Train Simulator**Разработчик:** Kuju Entertainment**Издатель:** Microsoft Corporation**Жанр:** Real-Time Train Simulator**Системные требования:** P III 800 МГц,
128 Мб RAM, 32 Мб 3D Video Card

Летучий Шотландец

В детстве у каждого из нас была Мечта — кого-то манили звезды, кого-то синее небо, кого-то океанские дали, а кого-то — бесконечные ленты дорог. Кто-то мечтал стать космонавтом или летчиком, а кто-то чувствовал в себе призвание капитана корабля или машиниста поезда... Именно на последнем мы и остановимся поподробнее. Дело в том, что всемогущая Microsoft не позабыла о водителях стальных магистралей, порадовав нас достаточно оригинальным симулятором с названием «по теме» — **Microsoft Train Simulator (MSTS)**.

Игра дает возможность попробовать себя в роли машиниста поезда; она охватывает всю ж/д историю, начиная от паровых локомотивов XIX века и заканчивая сверхскоростными электропоездами «Интер-Сити» и TGV дня сегодняшнего.

Итак, приступим к осмотру «пациента»: начнем, пожалуй, с интерфейса и меню. Запустив игру, попадаем к основному экрану меню, которое начинается с «Вводной поездки на поезде». Советую не пренебрегать этим пунктом, ибо именно с него начинается обучение вождению. Следя за действиями виртуального машиниста,

можно неплохо научиться управлять локомотивом. А для тех, кто уже умеет это делать, можно так же неплохо эти навыки отточить — причем на любом из поездов: с паровым, электро- или дизель-локомотивом. Кроме того, выбрав этот пункт меню, можно более детально изучить один из шести основных маршрутов, по которым вам придется ездить в дальнейшем. Это австрийские Альпы, северо-запад Англии (где ходил легендарный паровоз под названием «Летучий Шотландец»), остров Кюсю в Японии, штат Монтана и северо-восток США, а также центр Японии (Токио) — и прилегающие маршруты.

Далее следует пункт меню «Обучение» вождению, где вам подробно изложат основные принципы вождения любых типов поездов. Здесь вы сможете также выбрать один из трех основных типов локомотивов.

Следующим пунктом меню идет «Вождение поезда». На этом пункте мы остановимся поподробнее, но сначала хотелось бы обратить ваше внимание на меню «Опции», которое расположено внизу основного экрана меню — там, где обычно у Windows располагается панель задач. В «Опциях» вы сможете настроить уровень



реализма и сложности игры (для начала советую включить опцию автоматического кочегара для паровых локомотивов). В расширенных опциях можно настроить детализацию всех объектов игры, а также качество звукового сопровождения. Здесь же вы сможете выбрать раскладку клавиатуры для управления поездом.

Итак, «Вождение поезда» начинается с выбора маршрута — вы можете, кстати, рассмотреть его по прилагаемой карте и изучить основные детали. Далее выбираете тип задания для данного маршрута, локомотив и состав поезда, которые зависят от избранного маршрута; а также определяете основные параметры — курс следования, время отправления, погодные условия, уровень сложности и продолжительность маршрута.

Внизу этого меню расположено более детальное описание вашего задания. Замечу лишь, что для каждого марш-



ruta можно выбрать любой из имеющихся в симуляторе поездов; и если состав поезда никак не связан с маршрутом, то вам разрешат лишь исследовать маршрут (первый пункт меню действий или заданий). Следует заметить — если маршрут не электрифицирован, то выбрать электропоезд для поездки вы, естественно, не сможете.

Точно могу сказать, что MSTS подкупает разнообразием сюжетов и непохожестью заданий даже по функциональному признаку. А реализм и заманчивость игры в целом и каждого задания в частности заключается не только в сложности управления локомотивом (читай — поездом), но и в необходимости четкого выполнения каждого пункта действий.

Если вы производите маневровые работы на железнодорожной станции, то вам придется собрать, например, из двух-трех составов, расположенных на различных путях, один для отправки по дальнейшему курсу; в случае же, если вы ведете пассажирский поезд, сложность будет заключаться в том, чтобы своевременно и без опозданий прибыть на каждую станцию, соблюдая при этом основные правила для обеспечения ком-





форта пассажиров и груза (то есть резко не тормозить и не разогнаться на станциях и переездах).

По прибытии на станцию не забудьте нажать клавишу <Enter> — иначе пассажиры не смогут выйти, и остановка засчитана вам не будет. Кроме того, не забывайте подавать сигнал гудком при отбытии, а также на железнодорожных переездах. В общем, скучать вам не дадут.

Следующим пунктом основного меню идет «Загрузка сохраненных заданий», где вы сможете выбрать сохраненные игры, отсортировав их по маршруту, дате или имени заданий.

Что касается графики и звукового сопровождения, то никаких нареканий ни то ни другое не вызывает — всё находится на должном уровне. Скажу лишь, что Microsoft превзошла саму себя — и при всех перечисленных выше достоинствах игра не страдает прожорливостью по отношению к ресурсам вашего компьютера, что не может не радовать.

А теперь расскажу о том, чем же все-таки эта игра «купила» автора данного обзора, то есть меня. Дело в том, что здесь присутствует интересный момент, без которого диски с игрой по прошествии некоторого времени остались бы пылиться на одной из полок. Прежде всего, имеется в виду открытый игровой интерфейс и редактор всего и вся, который можно активировать одним из следующих способов:

- запустив файл *launcher.exe* с ключом *runeditor*:
C:\Program Files\Microsoft Games\Train Simulator\launcher.exe -runeditor;
- или файл *train.exe* с ключом *toolset*:
C:\Program Files\Microsoft Games\Train Simulator\train.exe -toolset.

Здесь приведен путь к директории с игрой «по умолча-



нию» — если же игра расположена в другом месте, нужно указать путь к этим файлам.

В числе редакторов — редактор маршрутов и поездных составов, редактор кабины локомотивов, где можно изменять расположение и функциональное назначение рычагов управления и приборов.

Хочу отметить, что с помощью этого мощнейшего средства редактирования вы сможете добавлять новые или изменять готовые маршруты и задания к ним, добавлять и/или изменять текстуры объектов, зданий и сооружений, автотранспорта, локомотивов и вагонов, а также составы поездов. Для гурманов имеется возможность вручную редактировать с помощью программных скриптов некоторые программные объекты игры — но это уже высший пилотаж, доступный программерам.

И это еще не все — в интернете существует огромное множество любительских и профессиональных проектов и сайтов, где расположены уже созданные объекты и текстуры, здания и сооружения, автотранспорт и дорожные знаки, локомотивы, вагоны и составы, программы для редактирования и всевозможная документация. Здесь вы найдете практически все — начиная с германских паровозов-танков начала XX века и заканчивая сверхскоростными французскими электропоездами TGV, лихо пронесшимися под Ла-Маншем. Не обделен вниманием и отечественный подвижной состав, представленный, к примеру, электровазонами ВЛ-80, маневровыми локомотивами ЧМЭ-3, а также автотранспортом — таким как городские «Икарусы» и даже легковушки «Жигули».

Так что дерзайте — вот лишь некоторые из этих интернет-ресурсов:

- www.trainsim.ru



- www.h-zone.ru
- www.train-simulator.startkabel.nl
- <http://msts.e-buzz.net>
- www.train-sim.dk
- www.trainsimarena.com
- www.ms-train-simulator.de

В заключение хотелось бы отметить, что игра стоит того, чтоб потратить на нее драгоценное геймерское время — хотя бы просто для ознакомления с этим несомненно выдающимся продуктом Microsoft.

Отмечу также, что существует еще один очень игровой проект такого рода — TrainZ. Однако, во-первых, графический интерфейс этой игры очень уж напоминает MS Train Simulator; а во-вторых, TrainZ практически недоступен на нашем рынке игровых компакт-дисков.

Евгений Ануфриев
aka Hornet

hornet_art@yahoo.com

ИГРАЮТ ВСЕ!

Начиная с этого номера ШПИЛЬ! открывает новую долгоиграющую акцию «Сначала было слово».

В каждом журнале мы будем прятать по одному слову, написанному задом наперед.

Найдите это слово, правильно впишите его в прилагаемый купон и вышлите в адрес редакции.

Каждый месяц пять читателей, отправивших письма первыми (это будет определяться по почтовому штемпелю отправки!), получают подарки!

Кроме того, среди всех приславших правильное слово будут разыграны призы.

И это еще не все...

Из всех собранных слов надо будет составить предложение и на специальном купоне отправить его опять-таки в адрес редакции.

Самым удачливым (смелым, остроумным и т. д.) достанутся призы!



Купон:

Правильное слово: _____

ФИО _____

Контактный телефон _____

Текст: _____

Партнер акции:

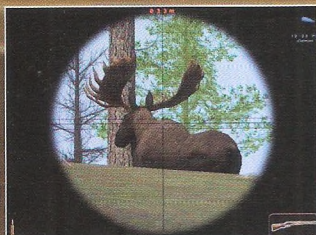
Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

Название: Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures
Разработчик: Southlogic Studios
Издатель: Infogrames
Жанр: симулятор охоты
Системные требования: P-III 400, 128 Мб, 16 (32) Video

ОЦЕНКА: 10
Графика: 9
Геймплей: 11
Управление: 8
Звук: 8



Человек с ружьем

Прежде всего, очень хотелось бы порекомендовать игру, о которой сейчас пойдет речь, всем поклонникам жанра 3D-action — хотя, скорее всего, данный кусок откомпилированного программного кода будет обойден вниманием широких геймерских масс. И зря. В этой на редкость добротной сделанной игре нечто новое для себя найдут не только простые геймеры, но и «зубры» игрового мира из id Software Epic Games и так далее.

Итак, дамы и господа, позвольте представить **Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures** — лидера в жанре охотничьих симуляторов. И не надо говорить, что виртуальная охота — это как безалкогольное пиво. В игре присутствует все то, что должно, по идее, присутствовать в каждом шутере, создатели которого претендуют на реализм. Примеры? Пожалуйста!

Возьмем, допустим, поведение главного героя — охотника и живодера. Так вот, в отли-

чие от всех супергероев, он передвигается по пересеченной местности размеренным шагом, а никак не рысью, временами переходящей в галоп. Бежать, конечно, тоже можно — да вот только, пробежав с полкилометра, охотничек начинает проявлять (как и любой нормальный представитель homo sapiens, включая Дюка Ньюкема) признаки одышки. Скорость резко падает, так что приходится переходить на шаг или вообще делать вынужденный привал вплоть до полного восстановления дыхания.

Или еще пример: ружье носится легко и непринужденно — да вот только, чтобы произвести из него выстрел, необходимо взять оружие на изготовку и уж только потом целиться и стрелять.

Кстати, о прицеливании... «Мушка» все время бежит из стороны в сторону — ведь руки имеют непрепятнейшее свойство дрожать, особенно при виде медведя гризли или же зеленой кракозябры из космоса. Так что в Trophy Hunter 2003 можно (и нужно)

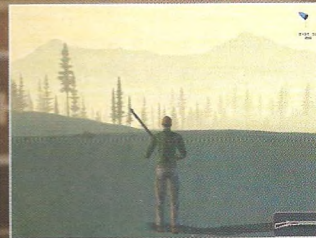


поиграть всем до неприличия самоуверенным кемперам. Да, и еще — при стрельбе по очень отдаленным мишеням нужно принимать во внимание силу и направление ветра.

На выбор игрока предлагается несколько охотников с набором параметров, ничем не уступающим многим RPG. Кстати, учитывая, что на распределение дается ой как мало очков, прокачивать персонажа нужно с умом.

Охотничьи угодья Америки визуально исполнены на довольно высоком уровне — графика не претендует на уровень Doom III, но и не режет глаза «швами» и углами моделей (а заодно и не жрет безбоязненно системные ресурсы).

Потенциальные трофеи сделаны в меру реалистично (насколько это вообще возможно), но смотреть на них с близкого расстояния особо требовательным игрокам все же не рекомендуется. Немного подкачала также реализация травы и деревьев, но зато зимние пейзажи Аляски смотрятся просто бесподобно. Помимо Аляски, можно поохотиться в Колорадо, Нью-Мехико, Монтане и... в тире. Да, господа из Southlogic Studios могли бы сделать леса и погуще. А огромное количество пней наводит на грустные мысли о том, что «Гринпис» США спит и видит сны. Но, с другой сто-



роны, как гласит народная мудрость: чем дальше в лес, тем меньше FPS. Карты грузятся чуток долговато, но зато потом игра вообще не тормозит.

Компьютерное зверье ведет себя очень реалистично — под стать своим живым прототипам реагирует на звук приближающегося охотника и на его запах. Поэтому следует использовать устранитель запаха и подкрадываться к добыче с подветренной стороны.

В ассортименте трофеев представлены черные и бурые медведи, гризли и не гризли, олени, лоси, волки, горные козлы и даже львы.

Одним из немногочисленных негативных моментов является, на мой взгляд, отсутствие встроенной энциклопедии всего того, что может встретиться в игре, а также описания животных и их повадок.

Итак, если охотиться не сезон или если просто отсутствует возможность отправиться на настоящую охоту, то Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures — это именно то, что надо.

Лещук Алексей

Диск для обзора предоставлен торговой маркой **ФАРГУС**, официально зарегистрированной в Украине (www.fargus.ua).
 Тех. поддержка: support@fargus.ua.



Название: I Was an Atomic Mutant!
Разработчик: Canopy Games
Издатель: ValuSoft
Жанр: симулятор монстра
Системные требования: P-III 800, 128 Мб, 32 Video

ОЦЕНКА: 12+
 (С 1 апреля!©)
Графика: 2
Геймплей: 1
Управление: 1
Звук: 2

Витамин В1 + Цезий 137

Давным-давно незабвенный Dungeon Keeper 2, кроме всего прочего, преподнес игровым критикам такой «подачек», как подмена понятий Добро и Зло. Ведь импы и Хранитель были вроде как мягкие и пушистые — тихо и спокойно добывали себе золотишко в своих подземельях. А вот жадные до чужого золотишка люди испортить их мирную жизнь — и в результате Рипер не сидит без работы. Геймеры были в восторге, родители и критики — в ярости.

Немало воды утекло с тех пор, и немало народу пыталось повторить идеи DK2, но мало кому это удавалось. Все гениальное — гениально, и особям с IQ=20 не дано его даже просто скопировать. Вот и народец из Canopy Games, вообразив, что он самые умный и оригинальный, решил поставить все с ног на голову в, так сказать, игре I Was an Atomic Mutant!.

История такова: мелкие, но очень любопытные людишки бесечно играли с мирным

атомом. И доигрались до появления одного из главных героев. Вот тут-то и начинается все самое неинтересное.

На выбор предложены: рептилия размером с Годзиллу, гигантский летающий мозг с глазами, осьминог в скафандре (непонятно с чего упорно называющий себя пришельцем из измерения X) и злая 20-метровая тетка, жена известного физика-ядерщика, проводившего исследования в домашних условиях. И было бы все тихо-мирно, да только испугались ученые таких «результатов» и сразу же побежали к военным. А бедным миролюбивым мутантам, значит, ничего другого не остается кроме как защищаться...

И это типа называется «симулятор монстра». Оригинально...

Первое, что бросается в глаза сразу же после установки, — убожество игрового движка. В связи с этим по поводу графики и звука можно сказать только: @#&%* !&%\$ #& — причем полнейший.

А чтобы не пугать читателей здесь публикуются отрендеренные и подкрашенные ушлыми

разработчиками скриншоты с официального сайта игры. Сразу видно, что в Canopy Games привыкли играть по крупному и мелким, но очень важным деталям решили не придавать значения. То есть танк, например, состоит из двух-трех полигонов, а пехотинец — из парочки пикселей©.

Весь игровой процесс сводится к методичному уничтожению всего, что стоит, движется или стреляет. Управление в игре реализовано, как в стандартном шутере, но с учетом того, что у мутанта-переростка не совсем (а точнее, совсем) не сложилось с проворством и грацией. Чтобы перейти на следующий уровень, необходимо разрушить определенное количество строений в городе. Для измерения разрушений в игре присутствует так называемый DESTRUCTOMETER, или, если выражаться простым человеческим языком, — измеритель нанесенного народному хозяйству Соединенных Штатов Америки (США©) ущерба, как морального, так и физического.



Помогать в такой подрывной деятельности безобидной жертве мирного атома будут... таблетки. По уровням разбросано немало «колец» с бонусами к жизни, энергии или делающих Годзиллу с примесью Кинг-Конга временно неуязвимым. Причем размеры чудопилюль весьма впечатляющи, так что вопрос о том, как они вообще на своих местах очутились, еще долго не будет давать игрокам спать по ночам.

Итак, вердикт «Шпиля!» прежний: пациент скорее мертв, чем жив. Но...

Но на дворе — апрель-месяц©, так что самое время сделать приятный подарок всем тем, кто не понимает шуток и не любит компьютерные игры.

Алексей Лещук
и его злобная Lichina



Помаешь голову, как себя занять?
 Не знаешь куда пойти?
 Тогда **ВНИМАНИЕ!**

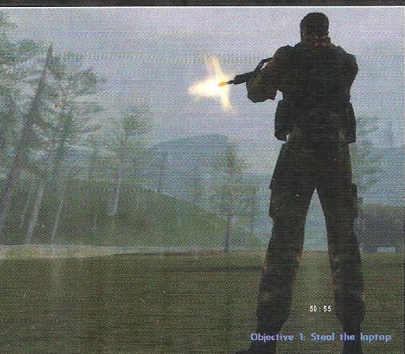
Magic The Gathering
Pokémon
STAR WARS

Наши клубы открыты для тебя ежедневно.
 Открой для себя новый увлекательный мир интеллектуальных настольных игр!

Где поиграть?
 Клуб "Легенда", ст. м. Минская, ул. Богатырская, 2-Б, тел 461-31-61
 Дворец детей и юношества,
 ст. м. Арсенальная, ул. Январского Восстания, 13

Где купить?
 Сеть детских супермаркетов "Антошка"
 Магазин "Дом игрушек", ул. А. Малышко, 3-Д
 Магазины "Евростар", в ТЦ "Глобус" и "Метроград"
 ТЦ "Олимпийский", ул. Луначарского (ст. м. Левобережная)
 ТЦ "Квадрат. Мир книги" (ст. м. Арсенальная)
 ТЦ "Квадрат. Все для дома" (ст. м. Дружбы народов)
 Магазин "ComputerLand", ул. Дмитриевская, 2
 Магазин "Книга", ул. Константиновская, 25

Наш адрес в интернете www.sargona.com.ua

Название: IGI2: Covert Strike**Разработчик:** Innerloop**Издатель:** Codemasters**Жанр:** Stealth Shooter**Системные требования:** PIII 700 (или эквивалентный), 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видеопамати, 1,9 Гб на винчестере**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**7
6
7
9
7

Географы наносят секретный удар

Роject IGI2 давно уже туманил мозги геймерам своими обещаниями, скринами, описаниями оружия и прочей чепухой. При этом господа из Codemasters (фирмы, которая создавала игру) заявляли, что шутер их будет гораздо шутерее всех остальных шутеров. Типа прорыв года.

Все более или менее помнят первую часть игры, где агент Дэвид Джонс занимался элиминацией биологических антропоморфных живородящих форм, заселивших наиболее климатически приемлемые зоны верхних слоев геологических образований на третьей планете Солнечной системы. Короче, мочил он народ. Имел по долгу службы такую возможность.

И, что характерно, не только возможность (хотя лицензию на убийство от британской разведки в киоске «Союзпечать» тоже не купишь), но и желание, а также способность. Способность эту наш главный мочиловец — уже упомянутый валлиец по имени Дэвид Джонс — заполучил, в основном, во время тренировок в Британской армии. А затем уж отрабатывал разные удары на хомяках-мутантах в специальном подразделении женских парашютных войск. Вершиной же карьеры Джонса стал совсем даже не SAS и не какая-то другая популярная служба, а Институт геотактической разведки (по-английски — IGI) — тут-то его убивательский талант сполна послужил на благо Отчизны.



Эй, а вы что, думали, что IGI — это аббревиатура от I'm Going In? Ха! Ошибочка вышла. Учите матчасть.

...В общем, на руках у нас еще один шутер, более того — еще один стелс-шутер, вышедший в прошлом месяце. И даже более того — еще один стелс-шутер образца прошлого месяца этого года с претензией на эпохальность. Правда, эпохальности не вышло — потому что... потому что причин много. И первая из них — Splinter Cell.

Можете почитать балладу о похождениях бравого агента Сени Рыбкина — и вы поймете, что проект IGI2 не успел. По сравнению с действительно крутым стелс-шутером Splinter Cell, IGI2 больше похож на контр-страйк (да простят меня адепты контры). Там тоже особо шуметь нельзя, ходить нужно быстро, а стрелять метко. Но контра вышла на несколько лет, а Splinter Cell — на несколько недель, но тоже раньше. Так что опоздали. Тем не менее, разработчики пытались — и это заметно.

Первое — и самое гениальное из всего, что сделали Codemasters для популяризации IGI2 — это мультиплеер. Что ж, облажались ребята

в первой части, и игравшие их похоронили под грудой мусора. Вторая часть имеет многопользовательский режим. Спасибо, блин, большое! Все счастливы до слез. Можно, конечно, популять в мульти, но без хорошего сингла игра, которая как сингл и задумывалась, никуда не годится.

Вот и здравствуй, вот и дошли мы до главного. Сингл — никуда не годится. Нет, годится на замену «Project IGI — I'm Going In», который был полным АЦтом, — но ни на какие награды явно не претендует. Большие просторы (а они там действительно большие) были и в первой части. Об AI вообще стоит говорить отдельно. 19 миссий — тоже не ахти.

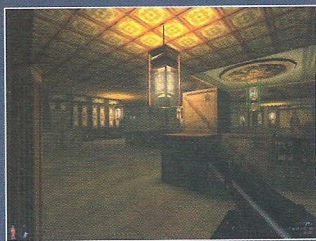
Ну, в общем, игрушка проходная — прошел и забыл. Типа спас мир — и баиньки. Покойся с миром, брат Джонс!

Это, конечно, мое мнение. Тем не менее, сыграть хоть разок советую.

Сыграть стоит хотя бы для того, чтоб послушать, какую ахинею несут украинские и российские солдаты, которые имеют место быть в игре. Тут, конечно, присутствуют еще и китайцы и прочие ливийцы, но нам ведь, конечно же, больше захочется посмотреть на то, какими идиотами, по мнению Codemasters, выйдём мы с вами. Ведь солдаты русские и украинские — это хлопчики 18-ти лет отроду, которыми многие из нас и являются!

И тут мы плавно подходим к ИИ, то есть к AI — в смысле, к искусственному интеллекту. Я бы такое поведение, правда, назвал бы, скорее, «естественным идиотизмом», потому что в той же контре даже самый тупой бот в три раза хитрее этих клоунов! Ну, допустим, у патруля есть маршрут, по которому он ходит. Но уж если патрульный (украинский патрульный!) увидел труп, то вряд ли он закричит: «Бориску уби-





ли!». Или такой пример: что кричит человек, которому попали в лоб из здоровенной снайперской винтовки? Нет, он не ойкает в последний раз в жизни и не замолкает, а во весь голос орет: «В меня попали!» — это по хитрой задумке разработчика должно разнообразить сцены боя.

Еще один вопрос на эрудицию: что делает группа десантников, когда находит труп убитого товарища? Ответ снова неверный — они становятся вокруг трупа в кружок и начинают причитать: «Найдите его! Куда он делся?» — причем все одним голосом, картавым и не выговаривающим букву «л». (Хотя по сравнению с англоломаным-русским из первой части игры это уже большой прорыв!)

Идиотизма персонажей игры не компенсирует даже красота грандиозных пейзажей, которых мы, правда, насмотрелись еще в I'm Going In. Хотя пейзажи приятные. Вот я, к примеру, минут пятнадцать просидел на пригорке, любуясь закатом на фоне пальмообразных елей, — а подо мной, наворачивая круги и явно сдавая нормативы десантного отряда, с криками «Что это было?» носились, обгоняя друг друга, патрули, не обращающие на меня ровно никакого внимания.

Что в игре хорошо, так это, как говорится в английском, outdoor — то есть «улица», «не дома». А дома (в смысле, indoor, внутри, — как-то не очень. Во-первых, планировка помещений не предусматривает жизни в зданиях; во-вторых, не все там работает. Вот, к примеру, залезьте на горящую плиту — и ничего не произойдет, не предусмотрено сценарием. Стекла из домов не вылетают — только дырочки остаются. А вот если в них гранату кинуть, то даже и дырочек не будет, так стекло целое и стоит.

Такая же балалайка и с термальными очками, которые



должны просматривать все помещения и прочие заслоны насквозь, выявляя скрытых врагов. На самом деле сквозь фанеру они не очень-то работают, но вот на фоне однородного леса или пустыни угледеть врага в камуфляже можно. И что интересно — желто-красненькие враги, если их грохнуть и оставить остывать на снегу или в джунглях, по прошествии даже очень длительного времени все равно светятся, как светлячки! В общем, горячей они души парни, эти всемирные террористы.

Что касается миссий, то они такие же комплексные, как и в первой части игры, — но стали, правда, попроще для понимания. Сохраняться теперь уже можно (а то этот бред с игрой без сейвов в первой части меня просто уничтожил!), но не так часто, как хотелось бы. В зависимости от уровня сложности, предлагается пару сохранений на уровень. Так вот, миссии — такие, ничего себе. Либо выжить и сбежать, либо что-то украсть



и всех поубивать. В общем, разнообразные.

Причем убивать народ можно с помощью трех десятков разных видов оружия — от ножигов до базук. Джонс может одновременно тащить на себе четыре вида вооружения (кроме разных прибабасов типа бинокля) — автомат/пулемет/базука, пистолет/УЗИ, ножик или метелку для сдувания пыли, ну и гранату, которую можно поменять на мощный пылесос в ближайшем пункте сдачи макулатуры. Примерно так. Но самое опасное оружие Дэвида Джонса — нестерпимый запах изо рта, за пять секунд умерщвляющий любого противника...

Ладно, прекращаю издеваться над несчастным агентом. Ну, нормальная игра, нор-

мальная! Вышла, правда, не вовремя, но это не наши проблемы. И тем, кому в Splinter Cell не понравится отсутствие экшна (там длинным очередям из автомата делать нечего!), практически полная темнота (а в IGI2 часто приходится воевать при ярком солнечном свете) и завышенные системные требования (IGI2 жрет, похоже, не больше первого Blood), тот вполне может получить удовольствие от тайных заданий, поставленных перед Дэвидом.

Так что однозначно можно сказать — к третьей части IGI вполне может исправиться окончательно и таки станет хитом сезона.

**Тайный агент.СБУ,
Макс Паганенко**



Название: Gothic II
Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: Jo Wood
Жанр: RPG
Системные требования: P4 - 1500,
 512 (256) Мб RAM, 128 (64) 3D Video

ОЦЕНКА: 12+
Графика: 12
Геймплей: 12+
Управление: 10
Звук: 11

Самая правильная RPG

Было в королевстве людей одно весьма примечательное местечко — рудники возле города Хориноса (Khronis).

А примечательно оно было тем, что руда в тех шахтах была не простая, а волшебная. Сами же рудники были окружены магическим Барьером, через который можно было пройти только в одном направлении. Руду для королевских нужд добывали преступники, осужденные на вечную ссылку (назад через Барьер не проходил никто... — то есть живым, конечно). Так было и так могло бы быть и дальше... но нашелся умник. И всех напарил. Благодаря стараниям этого кадра магический Барьер был разрушен. А сам герой (в знак благодарности) был похоронен под грудой камней...

И никто в Хориносе не был подготовлен к этому — слишком уж долго все жили в иллюзорной безопасности, обеспе-

чивавшейся неразрушимым и, казалось бы, таким надежным волшебным куполом. Малый гарнизон городской стражи не мог противостоять ревушей толпе опьяненных воздухом свободы и одержимых жадной мести уголовников. После нескольких кровавых боев многим из заключенных удалось спрятаться в горах, в лесу и в сельской местности. Неуклонно возрастающее число разбойных набегов в окрестностях города и постоянно увеличивающаяся то ли смелость, то ли наглость бандитов, казалось, парализовали целый город. Возмущенные неспособностью местной стражи обеспечить безопасность их ферм, некоторые из фермеров заключили союз с теперь уже бывшими каторжниками, не желая больше платить налоги в королевскую казну.

Но опять нашелся умник... вернее, он никуда и не пропал. Добрый и хорошо знако-

мый по первой части некромант Ксардас вытащил его из-под обломков. Только криво как-то вытащил — в момент телепортации все оружие и доспехи растворились — и остался герой гол как сокол. Таким вот интересным образом разработчики хитро привели все положение дел в то же состояние, что и в начале первой части — да еще и герой вроде как заново родился и не помнит о своей прошлой жизни абсолютно ничегошеньки. Так начинаются все приключения старого умника© в новом мире.

И первое, что бросается в глаза, — это улучшенная и переработанная графика. Текстуры стали более четкими, объектов в помещениях тоже прибавилось, слегка изменился интерфейс. В частности и в целом графика стала на порядок лучше. Самое приятное, конечно, это то, что она на порядок реалистичнее всех РПГ вместе взятых — порой даже

веришь, что действительно находишься в сыром подземелье или в дремучем лесу.

Но первые впечатления от графики — просто ничто по сравнению с той неописуемой гаммой чувств, которые волнами накатывают при виде таких новых и в то же время до боли знакомых мест. А после просмотра тех неподобств, что в Старом Лагере орки натворили, сразу же возникает желание заняться беспощадным истреблением этой нечисти клыкастой... А чего только стоит одна только картина с Гомесом и двумя девками на стене?© Так и тянет прошвырнуться по старым местам — узнать, что сейчас с Новым Лагерем стало, что с болотом, где жили любители косяков из болотника? Уже за одну эту экскурсию по местам партизанской славы надо разработчикам памятник еще при жизни ставить. Короче, что там говорить: «Готика» — это рулез!



Проработка деталей местности во много раз лучше, чем в The Elder Scrolls III: Morrowind.

Взять, к примеру, хотя бы прогулку вдоль городской стены. Камни, травка — все супер, ров тоже сделан потрясающе: валяется всякий мусор, разбитые бочки, парочка ржавых мечей, доски. Сразу чувствуется «немецкий стиль» и внимание к деталям. А растения — какие? Сейчас очень даже непросто увидеть всевозможные лечебные травы среди густой и разнообразной растительности.

Немного попривыкнув ко всем красотам новой «Готики», начинаешь замечать и другие, не менее интересные моменты. Искусственный интеллект стал значительно лучше: звери убегают, зовут на помощь, люди могут злиться и обижаться, что отражается на игре.

Претерпела изменения и ролевая система «Готики»: теперь при раскатке персонажа на каждые 5 единиц опыта приобретаем 5% мастерства в том или ином навыке. Из числа новшеств особый интерес представляет так называемое «двойное» качание: например, первоначально развито владение одноручным оружием, и навык этот докачан до 30-ти (то есть до уровня бойца). Теперь каждые следующие 5 пунктов мастерства владения одноручным оружием будут стоить игроку 10-ти пунктов опыта, причем 5 из них идут на одноручное оружие, а еще 5 — на двуручное. И так до тех пор, пока владение двуручным оружием не дойдет до уровня бойца (30). Такая же история повторяется с мастером (60)



и экспертом (90). Оружие дальнего боя — лук и арбалет — тоже прокачиваются параллельно вышеописанным образом.

Но «Готика» не была бы «Готикой», если бы не было в ней тысячи и одного прикола. Итак, если зайти в казармы часов в 5-6 утра, то застанем там тренирующимся самого тренера (Вульфгара). Когда подойдете к нему, он скажет что-то вроде: «Ты что так рано? Ну, раз уж пришел, давай тренироваться». И поднимет навык одноручного меча на 2 пункта (причем **АБСОЛЮТНО НА ШАРУ!!!!**).

Кстати, пару слов об этой самой шаре. Если пойти с Бартоком охотиться на «Невидимого призрака» в лесу рядом с городом, а потом взять да и продать его (призрака) шкуру Босперу за 250 монет, то в дальнейшем можно будет покупать эту же шкуру у все того же

Боспера за сотню и продавать обратно за 250 — и так много раз. Но, скорее всего, данный баг уже исправлен.

Всех, кто желает найти довольно неплохой длинный меч, просим пройти к городским воротам (где тусуется товарищ по имени Мики) и пошариться в пределах города у левой башни. Надо встать перед стеной и хорошенько поискать у бочек.

Если во время пребывания в порту взглянуть на море, то без труда можно увидеть остров. Так вот, это самый настоящий «Остров сокровищ» — прямо как в романе Стивенсона. Горы золота, куча сундуков. А возле места кораблекрушения на берегу можно найти отличный двуручный меч с повреждениями 45, с которым предстоит пройти не менее трети игры. Пребывая на острове, очень даже неплохо бы-

ло бы обратить внимание на факел, находящийся на стене пещеры, — впоследствии это сэкономит вам немало времени и нервов.

Или вот еще совет для любителей одноручного оружия: идите по дороге к черному троллю — там есть навесной мост. Недалеко от этого моста будет ход вправо (там еще всякие развалины и пирамиды). Нужно обойти всех монстров (если слабо замочить) и подняться на самую высокую пирамиду, где с помощью отмычки можно достать одноручный меч с повреждением 65.

Герой может наносить удары не просто вперед-вправо-влево и выставлять блок, но и выполнять комбинации. Как? Нууу... комбинации действительно есть. Некоторые описаны в книжках. Как по мне, то пытаться использовать их на про-





тивнике — дело довольно бесполезное. Тем более что под конец игры уже не до комбо — все и так летят в разные стороны с одного-двух ударов.

Но для прирожденных трактористов-клавишников и фанатов «Мортал Комбат» придется все же опубликовать парочку. Вот самая простая комбинация: удар вперед — удар вперед — удар вбок — герой должен два раза ударить, а потом крутануться. Или еще проще: нанести противнику удар с разбега.

По всей карте разбросаны алтари Инноса. При молитве с пожертвованием сотни местных денежных единиц можно раз в день получить либо +1 к силе, либо бонус к жизни или к мане.

Кроме того, существуют пузырьки с бонусами к силе, ловкости и всевозможные травы. Некоторые из них тоже дают постоянную прибавку к характеристикам персонажа. Если поест яблок в количестве больше десятка за один прием, это увеличит какую-ни-



будь характеристику на 1. Если то же самое проделать с травой, смахивающей на перекати-поле, — будет увеличена мана. Или, если съесть (причем можно даже не за один раз) 50 черных грибов (маленькие такие, дающие +5 к здоровью), то можно приобрести постоянно +10 к мане. Разумеется, и некоторые другие растения таят в себе подобные сюрпризы.

Алтари Инноса и снадобья функционируют постоянно — то есть, даже после того как у героя уже есть 100 силы, можно получать прибавки к характеристикам. С помощью алхимии, найденных эликсиров и алтарей очень даже реально прокачать силу до 300-350. Ага... манчкины оживились. Теперь точно посыплется град вопросов в стиле: «А что дальше?» или «Почему я не могу замочить Большого Дядю-С-Большим-Мечом?». Получаемый бонус зависит от алтаря — то есть, если постоянно молиться у одного и того же алтаря, то все время будем получать прибавки к силе, а если у другого — только к жизни.

Еще один подарок судьбы в мире «Готики» — очень и очень кстати, неслабый артефакт — «Глаз Инноса». Как и в большинстве ролевиков, амулет можно одеть только один, кольца — по два на руку. Шутка.

Раз уж разговор зашел о снаряжении, то почти изо всех дыр слышатся недовольные возгласы по поводу острой нехватки доспехов в игре. Дефицит брони — одна из отличительных черт «Готики». Многим такое положение вещей не нравится, но, возможно, это

даже к лучшему. В каждой главе, грубо говоря, герою выдается новая броня. Но если вспомнить тот же Fallout, то количество видов брони в «Готике» не намного отличается от вышеупомянутого детища Black Isle.

* * *

Хоть из всего выше сказанного и следует, что Gothic II — великолепная игра, однако не все там идеально. Так, к примеру, рудниковая долина сделана намного хуже, чем основная локация, — да и в первой «Готике» она была гораздо красивее (для сравнения взять хотя бы Старый Лагерь и убежище ледяного дракона). Такое ощущение, что рудниковую долину рисовали в последнюю очередь и на нее просто не хватило сил или времени.

Концовка игры просто скомкана, финал несколько разочаровывает — ведь, как всегда, хотелось чего-то большего, а не еще одного дракона. Да и на корабле очень хотелось бы попутешествовать...

Еще, помнится, разработчики обещали игровой мир, впятеро больший, чем в первой «Готике». Но этого нет, даже в два раза больше не получилось — рудниковую долину очень сильно урезали: отсутствуют шахты, кладбище орков, пещеры; Болотный лагерь тоже не блещет размерами.

А драконы — те вообще откровенно разочаровали. При встрече с главным героем они только тем и занимались, что бегали по всему логову да истошно вопили — ну разве что иногда робко так лапкой отпихивались. Так что самое трудное при борьбе с драконами — это их догнать. Зато как угрожали-то! Не совсем понятно, почему драконов не сделали раза в два-три сильнее. Хотя, может, это они после долгой спячки получились такими — маленькими и убогими?

Но все равно — игра просто отличная. И это еще очень мягко сказано.

А еще по концовке видать, что будет продолжение. Будем ждать? А чего это, собственно, будем ждать? Уже ждем-с©...

Лещук Алексей

ARTMASTER ТОВ "АРТ-МАСТЕР" пропонує:

Сервер середнього рівня "Нео-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є посилення міцності та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє створювати розподілені інформаційні системи.

Основними можливостями "Нео-2002" є:

- вибір будь-якої мережевої конфігурації;
- робота з лініями з низькою пропускну здатністю;
- модульна архітектура;
- шифрування вхідного та вихідного трафіку;
- журналювання роботи;
- підтримка різноманітних клієнтських платформ та ін.



тел. +380 44 251-46-83



e-mail: post@art-master-soft.com.ua

Название: Ratchet & Clank
Платформа: PlayStation 2
Жанр: action/ adventure
Издатель: SCEI
Разработчик: Insomniac Games

Игра для жизни



В далеком 1994 году Тед Прайс основал компанию *Insomniac Games*, которая сразу же занялась разработкой игр для приставок. И первый же ее проект — *Disruptor* — стал сенсацией 1996 года. На то время это был лучший FPS для 32-битной PSX. Однако настоящее признание пришло к *Insomniac* с появлением детского платформера *Spyro the Dragon*, а также двух сиквелов к нему: *Spyro 2: Ripto's Rage* и *Spyro: Year of the Dragon*.

Спустя несколько лет мир потрясает следующая новость: Sony Computer Entertainment Europe объявила о том, что продажи PS2 превысили 10 миллионов штук и компания вынуждена произвести снижение цен на консоль. А к предназначенной для продажи на территории Японии специальной версии PS2 оригинальной расцветки (за \$202) будет прилагаться игрушка *Ratchet & Clank*. И, как заявили менеджеры фирмы Sony, игра, которая разошлась в Америке и Европе

миллионным тиражом буквально за одну неделю, признана «Игрой консоли» — поэтому ее и стали вкладывать в качестве бонуса.

Теперь игра попала и на обширные просторы Украины. Сказать, что уже с первого взгляда эта игра чем-то разительно отличается от других представителей жанра, я просто не могу. Судите сами: первые уровни вы просто бегаете по трехмерным аренам, отстреливаете врагов и собираете винтики и болтики в качестве бонусов для дальнейшего апгрейда. Поначалу создается впечатление, что игра просто раскручена корпорацией Sony и была признана «Игрой консоли» за просто так — ведь она практически неотличима от своих собратьев! Но чувствовала моя геймерская интуиция, что есть, есть здесь какие-то скрытые подводные течения — просто я их не вижу! И тогда я решил обратиться к самим разработчикам и послушать их мнения о своей игре. Читайте.

Марк Церни, продюсер:
«Самый трудный этап — создание миров. Структурная ниша *Ratchet & Clank* целиком была готова еще в 2001 году, а в 2002-м мы работали над фонами, корректировали текстуры, доводили до полного реализма анимацию, насыщали планеты различными персонажами. Ведь мы уже немного «обожглись» однажды на хите *Spyro* *Insomniac* — тогда почти готовую игру пришлось переделывать заново, из-за того что элементы плохо стыковались друг с другом. А работая с PS2, мы не могли позволить себе такой роскоши».

Тед Прайс, глава *Insomniac Games*: «Приобретя движок от *Naughty Dog*, мы решили полностью переделать систему управления игровой камерой. Эта работа заняла у нас целых девять месяцев! Сюжетные сцены заскриптованы, а во время игры есть возможность в любой момент изменить угол обзора, то есть выбрать наилучшее положение камеры. Но, как показывает практика, люди даже не помнят об этом, потому что наша камера работает по очень сложному математическому алгоритму, который для игрока выражается в наилучшем угле обзора происходящего действия».

В общем, игрушка явно простая и детали проработаны с умом!

А теперь — сюжет. Начинается все на одной далекой планете, где скучает без дела механик-любитель Ратчет (*Ratchet*). Скучает и мечтает побыстрее покинуть место своего нынешнего пребыва-



ния. Так сказать, душа рвется в космос — на торговые пути, в пучину больших событий. Ратчет даже звездолет на скорую руку смастерил. Только — увы — тот не на ходу, не хватает кой-каких деталей.

К счастью для нашего героя, у него на огороде терпит крушение капсула с неким Кланком (*Clank*). Кланк — это даже разумный робот, выполняющий миссию по спасению Галактики от вторжения Председателя Дрека, который выкорчевывает из планет полезные ресурсы, ничуть не заботясь о дальнейшей судьбе населения.

В Кланке росточка два вершка, поэтому он несказанно рад помощи Ратчета, который согласился подвезти робота до штаб-квартиры супергероя — Капитана Кварка. Ну, как и предполагается, Кланк в момент чинит звездолет Ратчета, и нечаянные компаньоны отправляются выручать свою галактику из очередной передрыги.

Вот на этом я, пожалуй, и закончу. Ну а если вам уже приспичило, то вперед в магазин за игрушкой — и неделя безвылазного сидения перед телевизором вам обеспечена.

Желаю удачи и побольше болтиков!



Название: Freelancer**Разработчик:** Digital Anvil**Издатель:** Microsoft**Жанр:** космический шутер a-la RPG :-)**Системные требования (минимальные):**

процессор 600 МГц, 128 Мб ОЗУ,

900 Мб места на винчестере

**ОЦЕНКА:**

9

Графика:

космос — 11

люди — 5

Геймплей:

9

Управление:

9

Звук:

9

Наемный торговец поддержанными кораблями

Предыстория такова:

«В 23-м столетии наступили самые темные для человечества времена... Уже более века длится война. Мы сражаемся так давно, что уже не помним причины, из-за которой все началось. Знаем только, что было две стороны — Коалиция и Альянс.

Десятилетиями миллионы людей гибли за кусок скалы... Снова и снова... В конце концов одна из сторон решила нанести решающий удар. Это была Коалиция.

В отчаянии Альянс запустил в космос пять кораблей. Мы надеялись, что они смогут все начать сначала — вдали от войн, из-за которых пала Земля. Начать жизнь без предубеждений, на долгие годы разделивших нас. Каждый из кораблей был окрещен по имени своей отчины: Бретония, Райнланд, Испания, Кусари, Либерти. Противостоя всем силам врага, колонизаторы прорвались сквозь блокаду Коалиции и направились к системе Сириус.

Прошло 800 лет с тех пор, как мы пришли сюда, чтобы начать свою жизнь заново. С тех пор многое минуло. Мы выросли, мы процветали... Но мы всегда будем помнить...»

Чего уж говорить — вступление берет за душу... Да еще и с таким фильмом в начале, иллюстрирующем падение Земли, которая погибла в схватке двух противоборствующих сторон.



После этого мы переносимся на те самые 800 лет после войны и становимся свидетелями того, как главный герой — **Freelancer** (то есть наемник по имени Эдисон Трент) — теряет свой космический корабль на орбите одной из планет колонии Нью-Йорк, образованной одним из пяти кораблей, несших переселенцев, — Либерти. А чтоб мы не сомневались, что это именно та планета и что поселенцами на ней были жители США, то, после того как нашего главного героя доставляют на планету, можем убедиться, что корабль этот так и стоит посреди города, как новогодняя елка в мае. Симпатичненько и со вкусом. Правда, толку от корабля явно мало, но для простой иллюминации он явно подходит.

И вот наш герой начинает искать себе новую работу, потому как он, как та бабка у разбитого корыта, не смог спасти даже коллекции морских камушков, которую бережливо собирал вот уже 20 лет — с самого своего детства. Особенно сложно пришлось ему первые 19 лет, потому что на пустынной планете, где жили его родители, моря не водилось, и вся коллек-



ция состояла из одного бутылочного стеклышка, которое он лично обтер об асфальтовую дорожку и выдавал за «остаток древнего вулканического стекла, извлеченный из далекого и неведомого океана». (Правда, об этой грустной истории игра умалчивает. Так что считаем, что про коллекцию мы ничего не знаем.)

Так вот, наш Трент не нанимается почему-то служить коком на старом транспорте, а сразу же подходит к первому попавшемуся человеку и говорит: «Я суперпилот! Правда, доказать этого не могу — корабля нету. Но если дадите мне



корабль, я, ей-богу, покажу вам, какой я, блин, истребитель! Только фотоны полетят!»

По традиции первый же человек, попавшийся на пути герою, дает ему корабль, да еще и отваливает две штуки баксов за первое же задание — минут пять поконвоировать транспортное судно. Совершенно нормальная цена за пятиминутную работу — особенно если учесть, что корабль ему явно дарят (аппарат, кстати, можно тут же продать торговцу кораблями — тот даже техпаспорта не спрашивает), да и сам корабль стоит не намного больше —





всего 5800 долларов. Ну и дальше в том же роде.

Скажите, чушь, а не игра? Ан нет! Слава богу, разработчики полностью облажались только в таких вещах, как жизнь на планетах и нормальное человеческое поведение. А вот во всем том, что касается полетов в космосе, игра просто супер! А основная цель игры, к счастью, как раз состоит в том, чтобы летать, повышать свой уровень, получать право продвигаться все дальше и дальше (в конце концов можно открыть все миры, колонизированные теми самыми пятью кораблями-переселенцами). Причем за каждую миссию Тренту платят приличные деньги, которые можно тратить на модернизацию корабля.

Вот, допустим, можно купить себе зеркало заднего вида или розовые перламутровые крылышки, чтоб присобачить их потом на задний бампер. Правда, бампера у звездолета нет, но ведь и розовые крылышки, покрытые перламутром, — признайте! — штука редкая и не ко всякому звездолету подходящая.

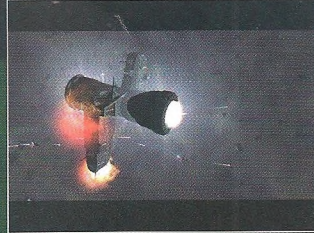
В общем, главное денег иметь побольше, а уж как ими распорядиться — дело ваше. Можно бора накупить или кислорода, а потом на другой планете все это дело загнать по спекулятивной цене, потому

что там, оказывается, аспирин нет — весь сожрали хомяки-мутанты! Вот и достает наш Трент из аптечки упаковку «Упса» и выменивает на нее розовые крылышки. Разработчики, конечно, и тут слегка намурыжили, да и цены всё какие-то неправдоподобные. Продавцы кораблей демпингуют, а продавцы оружия последние соки выжимают. Но это, опять же, не главное!

Главное — космические просторы, полеты от мира к миру: и через ворота разные, и на крейсерской скорости, и в режиме свободного полета, и в группе с товарищами.

Бои космические тоже впечатляют: врагов (впрочем, как и методов борьбы с ними) — великое множество, и попробовать хочется буквально все! Тут и ракеты, и мины, и прочие турели с лазерными пушками, и все что душе угодно. К слову, после того как убьешь врага, можно (правда, до тех пор пока кто-то другой этого не сделал) быстренько выхватить из пространства обломки корабля — и потом их тоже толкнуть старьевщику.

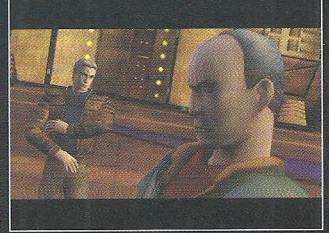
Тем, кто не любит космические просторы, игра может сильно не понравиться: сюжет линейный до боли, хотя сперва таковым не кажется. Но когда понимаешь, что простое шатание по вселенной не приносит



денег (или только деньги и приносит, а продвижения по сюжетной линии — нет) и что повысить уровень пилота можно, только выполняя задания, которые чутко подсказывают выполнить случайно стоящие в кустах, как рояли, разнообразные капитаны дальнего плавания, то сразу становится ясно, что сюжет линейен, как линейка.

Кстати о «бревнах» (они же «рояли в кустах») — то есть о людях в игре. Они ведут себя так же естественно, как политики перед выборами. Вот зайдешь в бар, видишь стоящих людей. Стоят они как-то странно: один — тупо уставившись в стену, второй — положить руки на стол, а третий, непринужденно курящий какую-то штуку, по виду напоминающую кусок кабеля, — лицом к колонне. С другими — то же самое. Подойдешь, спросишь: «Какие новости?» — а он ответит: «У меня есть для тебя кое-что! Поговори с Васей!». И если через секунду спросишь его о том же, получишь все тот же ответ. В общем, бревна, а не люди.

Стоит покритиковать также и возможность восстановления корабля прямо во время битвы (или даже переброски в другую систему через шлюз) — все эти ползающие по обшивке боты, равно как и переброс энергии с батарей на энергощит, до боли напоминают аптечки и броню в простеньких шутерах, не претендующих на реалистичность. Да и основная идея игры — то есть этого самого заговора с артефактами и инопланетянами, который постепенно раскрывается (если не сворачивать с пути истинного, подсказываемого «рояля-



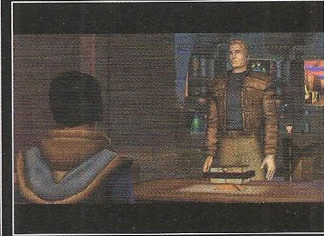
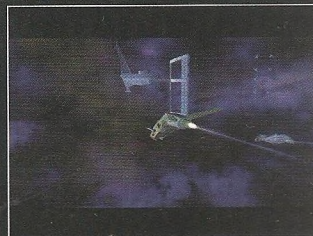
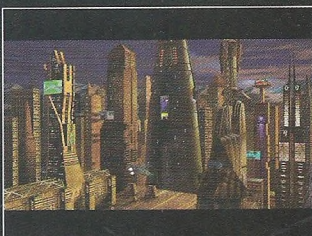
ми» и «бревнами») — тоже не ахти какая интересная, и радости от решения этого пустого ребуса нет никакой.

Система вооружения — в ней вообще черт ногу сломит. Разные типы пушек и полей, против одних из которых пушки бессильны, против других — нет. Не всякую пушку поставишь на корабль — и даже почтав инструкцию к пушке, не поймешь, какое крепление нужно иметь, чтоб ее прицепить. Да и сложноватое чуток управление в сканировании полей противника — пока просканишь его в пылу битвы, да еще считаешь, что ж там за поле такое и что нужно против него выдвигать, — ты уже труп.

Но если воспринимать игру как шутер, то очень даже становится приятно. По крайней мере, на первый проход игры от начала и до самого победного конца — то есть пока не обломаешься окончательно.

Однако признаю, что вряд ли грохну эту игрушку на своем компе. Причина в том, что раньше, если помните, были такие «плоские» игры (к примеру, Overkill), в которых летишь по небу, а навстречу тебе море разноцветных космических кораблей валится. И всегда мне нравилось в такие игры играть, как в Тетрис или Хопix, — расслабляясь. Так вот, по моему мнению, Freelancer — точная копия тех игр, только в 3D. И стоит сохранить ей жизнь хотя бы ради того, чтоб она меня радовала в часы безделья и скуки.

**Штатный штурман
и бездельник по жизни
Андрон Поркин**



Название: «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»

Разработчик: 1C: Maddox Games

Издатель: 1C

Жанр: военный авиасимулятор

Системные требования (минимальные):

Pentium III 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видеокарта

Системные требования (рекомендуемые):

Pentium 4 с технологией Hyper-Threading,

512 Мб ОЗУ, 32 Мб видеокарта

ОЦЕНКА: 12

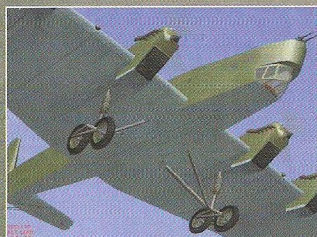
(и пусть хоть кто-то не согласится!)

Графика: 12!

Геймплей: 12!

Управление: 12!

Звук: 12!



Такие сражения не забываются!

— Товарищи летчики! Сегодня нам предстоит бой. Мы привыкли к тому, что враг не так просто сдает свои позиции и дерется, как черт, за каждый мотор. Но сегодня особенный бой — мы сражаемся за наш родной Ленинград, который вот уже два с половиной года держит блокаду. И мы должны показать немецкой гадине, что это наш город, наша Советская республика! В бой, товарищи!

Итак, наконец-то нам представилась возможность изменить течение истории — внести свои коррективы в развитие событий Второй мировой. Не то чтобы кардинально, но довольно ощутимо. Пожалуй, впервые появился до жути реалистичный военный авиасимулятор, в котором динамические кампании могут дать больший перевес в войне, чем тот, который предлагает нам тупая, неповоротливая и заранее прописанная сюжетная линия. Что самое приятное — перевес этот не изменит хода войны, все останется в разумных рамках. Но хоть как-то показать, что «мы бы смогли лучше, чем наши деды!», теперь можно. Ведь у нас на тестовой



машине проинсталлирована новая игра от «1C» под емким и историческим названием «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения».

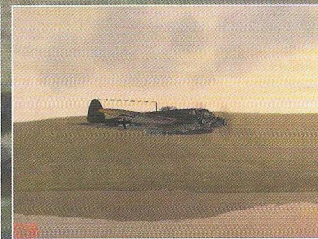
Чтобы не было каких-то разочтений, и чтобы кто-то не сказал: «Он игру критиковал!» — сразу авторитетно заявляю: «Такого авиасимулятора еще не было!». И, как говорят иностранные политики, «можете меня цитировать». Я своего мнения не изменю.

Вот, выставлал оценки, много думал... Хотел поставить за геймплей 10 баллов. Или даже 9 — ведь ничего особо нового со времен «Ил-2», то есть с 2001 года, не появилось. Но тут же вспомнил про динамические кампании. А это сразу плюс 2 балла. Хотел графику сбавить до 9, но вспомнил, что я просто играю на небольшом разрешении и с невысоким качеством (машину жалел!) — переключил в хорошее качест-



во и разрешение — и поменял свое мнение, поставив 12. В общем, идеальный авиасимулятор боя.

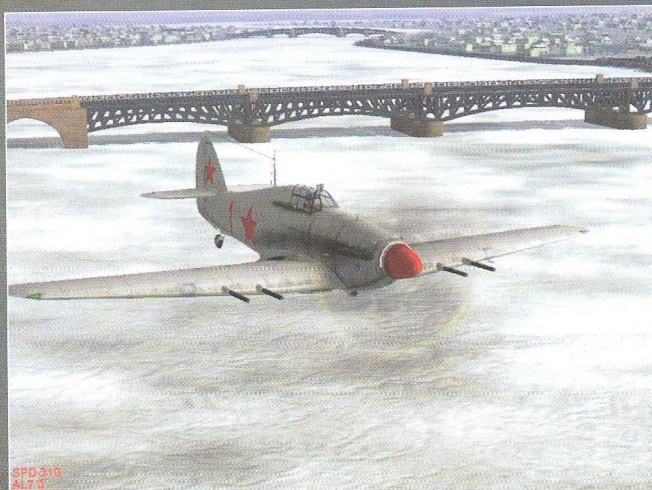
Внешне игра очень (практически полностью) похожа на первый «Ил-2», но по ходу игры отличия лезут в глаза, как лягушки перед дождем под ноги. И все они — в пользу новой версии. Во-первых, улучшен искусственный интеллект летчиков — и пусть меня посадят играть на Dendy, если это не заметно сразу же! Ассы дерутся просто феноменально, и даже «новички» теперь не «воздушный шарик» какой-то, а бойцы.



Во-вторых, изменена физика игры. Разработчик говорит, что динамика полета «улучшена», а вычисления идут по «сложным уравнениям» — но на практике это совершенно новый авиасимулятор со своей физикой. И не только игра «Ил-2» не совместима в многопользовательском режиме с игрой «Забытые сражения», но и навыки, приобретенные в первой версии игры, не «тянут» в последней. Приходится привыкать ко всему по-новой.

В игре 80 типов самолетов разных стран, которыми можно управлять лично, и еще 50 самолетов, которыми будут управ-





лять ваши враги и союзники. Причем имеются версии летного и зимнего камуфляжа самолетов. Какая работа проведена — просто уму не постижимо! Самолеты самые разные — от одноместных машин до многоместных многомоторных тяжелых бомбардировщиков(!); в игре даже есть возможность побомбить в горизонтальном полете разные наземные и наводные цели. Для бомбометания в бомбардировщике предусмотрен специальный прицел, с помощью которого можно примериться да и пустить бомбу-другую врагу на радость.

Кстати, если вы думаете, что бомбить — занятие не из сложных, то сразу хочу вас предупредить, что попасть с большой высоты в мелкую цель — еще та задача. Ведь, если спуститься ниже, то вас «встретят» зенитные установки, работающие, кстати, даже ночью (в «Забывших сражениях» очень вовремя появились прожекторы, которыми ПВО противника подсвечивают цели). Да и аэростаты заграждения,

тоже появившиеся в этой версии игры, вряд ли доставят много радости бомбардировщику — пока будешь переключаться между местами пилота и бомбометателя, реально можно напороться на «веревочку», после встречи с которой быстрый каюк обеспечен.

Что касается управления самолетами, то его найдут удобным и интересным как профи симуляторов, так и новички, которые не любят сложных процессов контроля за приборами. В игре можно отрегулировать уровень реализма — и использовать либо донельзя простую летную модель, либо навороченную, напоминающую реальный самолет (то есть с реальными, как в жизни, параметрами реальных же летных машин).

В частности, появилась такая фишка, как управление двигателями. В игре «Забывшие сражения» имеются режим форсажа (на который можно переключиться, задвинув ручку газа дальше обычного (110%) — причем форсаж можно и отключить); переключение ступе-



ней нагнетателя (в тех самолетах, где нагнетателями можно управлять вручную; продвинутым летчикам можно попробовать подобрать нужную ступень, чтобы выбрать правильный режим работы для данной высоты); регулировка насыщения топливной смеси подбирается также в зависимости от высоты; управление щитками радиатора (с 5-ю положениями щитков); управление шагом винта; управление магнето — и прочие навороты.

В динамической кампании любой пилот может не только повысить свой уровень, но и удостоиться за удачный бой награды, получить повышение в звании — но это все и так понятно. Главное, что всегда можно еще раз посмотреть особенно удачный бой — ведь в игре есть возможность записать любое сражение и, допустим, выложить его на своем сайте, чтобы другие тоже имели возможность убедиться в вашей крутизне. Причем записать можно не только однопользовательскую, но и многопользовательскую игру — по интернету или в LAN'е. Кстати, в многопользовательской игре можно переговариваться с помощью голосовой связи (выделенка крайне рекомендуется!).

Игра — отличная, и это видно сразу, комментировать не приходится. Ресурсов она, конечно, кушает немало, и в мно-

гопользовательских боях на 32 человека игра может притормаживать даже на самых современных ПК. Зато опции и мелочи поражают воображение...

Модель сложна, но это, как уже отмечалось, поддается регулировке. И если ваша машина при ровном полете глохнет, заваливается или уходит в штопор, а термины «Иммельман» и «Йо-Йо» у вас ассоциируются вовсе не с маневрами, а непонятно с чем, то вам лучше поубирать все эффекты реалистичности и попробовать сначала полетать в учебном режиме — и только после этого задуматься: возможно, вам и не стоит учиться управлять самолетом не как пылесосом с кнопкой «вкл/выкл», а как настоящей боевой машиной со своим характером и требованиями?

И напоследок, когда настоящие поклонники авиации бросятся покупать игру в ближайшем магазине, хочу сказать еще одно слово в поддержку ИИ противника. Помните правило воздушного боя от «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»: «Если ты видишь только одного противника — значит, его напарник уже где-то сзади и готовится тебя атаковать!».

Не расслабляйтесь, бойцы!

Штурман
Андрон «Porky» Поркин



Искусственные битвы искусственных бойцов

«Властелин колец» (причем обе вышедшие части) — это, прежде всего, суперзрелищные фильмы. То, что для кого-то это эпическое творение, а для кого-то издевательство над любимой книгой, для одних — серьезный рассказ о Добре и Зле, а для кого-то всего лишь детская сказка — все это не имеет значения. Главное, что такого масштабного зрелища давно не было. Хотя, пожалуй, в этом смысле его стоит сравнить с советскими фильмами о войне.

Вы скажете: «Во, блин, сравнил!» — а я отвечу, что вы в корне не правы! В чем была крутизна советских военных фильмов? В бесплатной и грамотной массовке: для съемки сотни тысяч военных на поле боя легко могли пригласить все ту же сотню тысяч солдатиков-призывников, построить их колоннами — и заснять. Сейчас вряд ли кто сможет похвастаться такой возможностью — времена не те. Так что пришлось создателям фильма всячески изворачиваться, чтоб сделать из поединков шедевры. Что уж говорить — у них получилось!

Почему мы — игровой журнал — вообще пишем об этом фильме? А потому, что съемка кино такого рода — фантастических картин с фантастическими персонажами — стала теперь делом больше компьютерным, чем киношным. Вот поэтому-то ваш покорный слуга, маэстро Икебот Эрастов, засел на научных и околонуучных сайтах и конференциях. Очень интересно было разузнать, как же в одном сражении могло принимать участие 80 тысяч эльфов, орков и ло-

дей с гномами (ну, или с одним гномом) — когда доподлинно известно, что статистов было в несколько раз меньше.

Самые классные битвы — это, пожалуй, первое сражение в первом фильме (собственно, открывающее трилогию) и битва за Хельмову Падь. Теперь, ознакомившись со статистикой, предоставленной создателями изданию *Popular Scientist*, я знаю, что в битве принимало участие около 50 тысяч бойцов (и это только на земле — то есть без учета тех, кто сидел в крепости Хельма). Вы помните это сражение — ливень, разряды молний и грандиозная армия орков и людей, бегущих с факелами по огромному пологому склону. Атакующие несли с собой осадные лестницы, на которых затем, прорвавшись к стенам Хельма, повисали просто-таки гроздьями.

Были как крупные планы, так и общие. Прикол в том, что на общих планах (где орда бежит и сражается у подножья горы, а также когда орды лезут по стенам в крепость) не было ни одного живого актера...

Понятно, что для создания зрелища таких масштабов потребовались новые технологии. Ведь нужно было сгенерировать многочисленные полчища компьютерных персонажей таким образом, чтобы зрители были уверены, что все участники сражения — живые. Как сказал создатель этих эффектов, изобразить толпу людей гораздо сложнее, чем копошащуюся кучу насекомых, потому что все мы знаем, как именно движется человек.

В итоге новозеландец Питер Джексон, который стал режис-

сером фильма, специально создал компанию WETA, занимающуюся, кстати, теперь спецэффектами «для всех». (Между прочим, в свое время Джордж Лукас, создатель «Звездных войн» и других картин, в которых была использована масса спецэффектов, тоже создал анимационную компанию *Industrial Light and Magic* — в настоящее время она одна из лучших в мире; а Стивен Спилберг, которого также особо представлять не нужно, — компанию *Dreamworks SKG*, которая в рамках киностудии *Dreamworks Pictures* тоже занимается спецэффектами.)

Прияель Джексона — Стивен Ригелус — потратил несколько лет на то, чтобы вместе с группой разработчиков создать программу под внушительным названием *Massive*. В ней были заложены основные принципы генерирования больших толп (ну или, как в случае со сражениями во «Властелине колец», — армий), где каждый отдельный «участник толпы» движется независимо от всех остальных, осно-

вываясь на своем собственном «интеллекте» и действуя сообразно ситуации.

Раньше все делалось по-другому — в создании битв использовали массовку. В фильме «Гладиатор», к примеру, толпу в Колизее создавало 200 человек, которых продублировали, многократно «расплодив» в пространстве. В некоторых случаях это неприемлемо или даже попросту невозможно — особенно когда существа в такой толпе — не люди, а фантастические персонажи.

В программе *Massive* каждый такой персонаж (или, как его называют в компании WETA, «агент») действует не просто как стандартный «болванчик», а, во-первых, обладает персональными характеристиками типа веса, скорости ходьбы и бега, агрессивности или, например, любви к какому-то конкретному удару каким-то своим любимым оружием! Во-вторых, прибавьте к этому тот факт, что все они могут отличаться ростом, цветом кожи и прочими чисто внешними характеристиками.





Для того чтобы персонажи могли нормально ориентироваться в пространстве, у них даже предусмотрены «зрение» и «слух». В общем, каждый агент — практически личность!

Любой из них в любой момент времени может сделать одно из примерно 350-ти движений — например, сделать шаг вперед, сделать шаг назад, поднять или опустить оружие, нанести удар, прикнуться щитом и так далее. Чтобы связать все эти движения в одну логическую цепочку (то есть,

чтобы отступающий не орал во всю глотку: «Вперед!» — а сам бежал бы назад, размахивая щитом), были продуманы варианты употребления этих движений в комплексе. В итоге получилась целая сеть возможных «ходов», в которой имеется до 8-ми тысяч узлов, связанных между собой сложными связями. Поэтому агент и не сможет сделать шаг назад, после того как он закричал «Вперед!», — связь между действиями «сигнал к атаке» и «шаг назад» попросту отсутствует.

Кроме того, в «мозговой деятельности» агентов нет простых закономерностей, типа «закричал» — «пошел вперед». В программе Massive используется так называемая «нечеткая логика», которая предполагает разные варианты последовательностей. В итоге у агентов все движения в некотором роде непредсказуемые — и после крика «Вперед!» персонаж может, например, поднять меч или метнуть его во врага, или еще раз закричать, или, к примеру, обернуться к тем, кто отступает,

и повторить свой призыв. В общем, разумные, черти, и непредсказуемые!

После того как создатель сцены боя располагает на поле сражения «агентов», он просто нажимает кнопку и идет отдыхать — агенты сами сделают все что надо, и фрагмент боя запишется на винчестер. Другое дело, что не всегда агенты делают то, что им положено, — у них же есть искусственный интеллект, в конце-то концов! Говорят, что в некоторых таких постановках бойцы просто прыгали и кричали, так и не вступая в битву.

А однажды был создан большой эпизод, в котором тысячи орков в ходе битвы просто «испугались» и ломанулись обратно! По сценарию отступление не было предусмотрено, поэтому, выявив слабое звено — агентов, которые спровоцировали отступление, — его уничтожили. После чего подобных накладок не случалось.

Как говорят создатели программы, интеллекта у агентов, по большому счету, не больше, чем у муравья. И те, кто должен победить в битве, победит

потому, что в нем заложены все переменные, которые приведут его к победе. Кроме того, возможности программы Massive позволяют корректировать битву «по ходу» — например, остановить отступающих и направить их снова в бой.

Простенький аналог программы Massive, а также интервью с создателями фильма, имеются на сайте эпической трилогии — www.LordOfTheRings.net. Так что можете попробовать лично смоделировать небольшую битву или создать эльфа или орка. Правда, в битве орки и эльфы показаны схематически, но зато движение этих треугольников вполне разумно.

В битве, которую мы увидим в третьей части «Властелина колец» — фильме «Возвращение короля», будет сцена, где в одном сражении сойдется 100 тысяч анимированных персонажей, созданных с помощью Massive. Теперь, когда мы знаем об этой программе больше, смотреть кино будет гораздо интереснее!

Искренне ваш,
Икебот Эрастов

Празднование трехлетия еженедельника

Это не игрушки!

Международная
Игровая
Ярмарка

МОЙ ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР

5-8 июня. Киев.
Республиканский
планетарий.

Организатор:
ИД МОЙ
КОМПЬЮТЕР

Информационные
спонсоры:

СофтПресс

BitTech

CHIP

Мир связи

TV ПАРК

КОМПЬЮТЕРЫ
программы

COMPUTERWORLD

А также
самый острый игровой
журнал

ШПИЛЬ!

Подробнее об условиях участия:
тел./факс (044) 455-6-888
e-mail: fair@mycomp.com.ua

- ✓ Фестиваль компьютерных, ролевых и настольных игр
- ✓ Форум разработчиков и издателей игр
- ✓ Конференция "Компьютер дома"
- ✓ Выставка-продажа компьютерной техники и компакт-дисков

Лучшее место и время
для покупки!

Генеральный
спонсор:

SAMSUNG

WCG 2003 на Украине, или Что нас ждет в этом году

Всех волнует вопрос: как пройдет в этом году украинский этап Всемирных компьютерных игр — WCG 2003. С вопросами о предстоящем событии и подготовке к нему мы обратились к бренд-менеджеру Samsung Electronics в Украине — **Ольге Турбиной**.

Будут ли на Украине отборочные WCG? И если да, то на какое примерно время они планируются?

Да, безусловно. Мы планируем провести отборочные в период между выпускными и вступительными экзаменами, чтобы никого не отрывать от учебы. Так что они будут проходить в последнюю неделю июня и первую неделю июля.

Все геймеры нетерпением ждут, когда же, наконец, станет известно, по каким играм будут проходить отборы.

Решение по играм еще не принято. Могу сказать одно: основным критерием отбора будет вероятность занять призовые места по той или иной игре в Корее. Думаю, не имеет смысла ехать туда просто так поучаствовать — нужно реально смотреть на вещи. По-моему, не стоит ехать с теми играми, по которым у нас нет шанса на победу.

Насколько я понимаю, у Украины шансы есть по четырем играм: StarCraft, Counter-Strike, Warcraft III, Unreal Tournament 2003. Но возникает проблема — проводить ли отборочные по двум стратегиям (StarCraft, Warcraft III) или только по одной из них?

В марте AllGames провел голосование на эту тему, и можно сказать, что оно закончилось ничьей: за Warcraft III проголосовало 627 человек, а за StarCraft 620. В ходе го-

лосования поднялось очень бурное обсуждение, в ходе которого был предложен очень интересный вариант: провести отборочные по двум играм, но квоты сделать как на одну. Выглядит это так: на финал в Корею едет два финалиста Warcraft III и один финалист StarCraft. **Что Вы об этом думаете?**

В процессе выбора игры мы ориентируемся, прежде всего, на мнения украинских геймеров — они сами прекрасно знают свои возможности и осознают, чего могут достичь на финале в Корее. Поэтому я постоянно слежу за обсуждениями WCG на популярных игровых сайтах.

Голосование на вашем сайте показало — независимо от того, будет на WCG'03 SC или WC — игроки найдутся. Схема 2(WC) + 1(SC), предложенная OSiКом, если не ошибаюсь, действительно интересна. Таким образом, мы берем сильнейших по двум играм, увеличивая шансы на победу и не увеличивая состав сборной команды. Может быть, мы склонимся к такому решению, но наверняка об этом смогу сказать чуть позже.

Приоткройте завесу тайны над региональными отборочными WCG. Сколько городов примут участие в отборочных перед финалом Кубка Украины в этом году?

Отборочные будут проходить в шести городах. Возможно, будет добавлен и седьмой



(Ровно, который принимал участие в прошлом году). Все остальные горда — те же, что и в прошлом году.

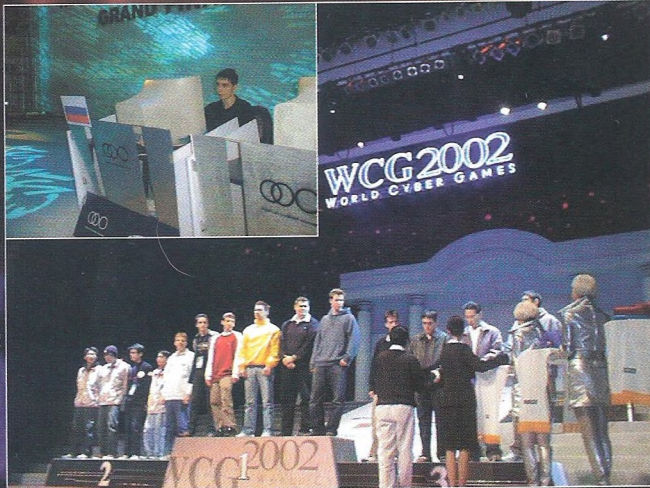
Не так давно мы узнали о проекте одной из музыкальных групп, сделавшей тест-версию гимна WCG. Что Вы думаете по этому поводу?

По-моему, идея написания гимна для WCG — очень удачная. Но, честно говоря, то воплощение этой идеи, которое слышала лично я, не очень понравилось. Думаю, геймеры со мной согласились бы в том, что такая песня не может стать музыкальным лицом Чемпионата Украины.

Вот еще один болезненный вопрос, который хочется задать: организаторами WCG было принято решение убрать дисциплину Quake3...

Мне самой было очень неприятно узнать о том, что та-





кой зрелищной игры, как Quake3, в этом году не будет. Тем более что именно в этой игре наши геймеры проявили себя наилучшим образом. Но такова позиция корейских организаторов. И изменить ее мы не в силах. Мы не думали о том, чтобы к официальному списку добавлять еще какие-либо игры. Сами понимаете, что это повлечет за собой дополнительные расходы — технических, временных ресурсов. Если учесть, что Quake3 прекращает свое существование, то стоит ли это делать?

Очень жаль...

Я хотел узнать еще о девушках в играх. Сейчас на Украине появляются девушки-геймеры, но они вряд ли смогут пройти региональные отборочные, а без девушек на финале как-то скучно. Не думали ли вы о каком-то компромиссе, чтобы девушки появились на финале (опять же есть пример: финал 2002 года в Москве)?

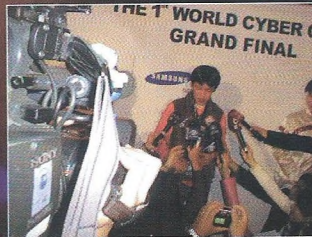
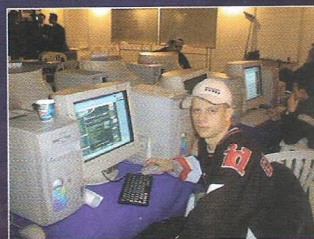
Интересный вопрос. Но сколько в Украине наберется девушек-геймеров, игру которых интересно было бы посмотреть, не говоря уже о том, чтобы они смогли соревноваться с геймерами-парнями?

Тогда следующий вопрос. Побывав на двух Чемпионатах мира в Корею, я заметил одну очень большую проблему украинских геймеров — дисциплина. Было разное: игроки прощали игры, ехали в Корею, чтобы развлечься или просто относились к играм несерьезно. Что Вы об этом думаете и собираетесь ли как-то бороться с этой проблемой?

Абсолютно согласна с вами в этом вопросе. Меня удивляет отношение некоторых геймеров к играм и отсутствие у них желания занять призовое место! Выспался — встал — пошел — поиграл. А с каким результатом — практически никто не беспокоится. Но проблема в том, что организаторы WCG не могут заставить геймеров ответственно относиться к игре. Да, в принципе, это и не является нашей задачей. Мы предоставляем возможность играть. Воспользуется человек ею или нет — его выбор. Чемпионов создают не организаторы, тим-лидеры; чемпионы воспитывают себя сами.

Просто, если большинство игроков будет воспринимать Чемпионат по компьютерным играм как возможность только лишь оторваться, а не как спортивные международные состязания с реальным призовым фондом, наша компания подумает, стоит ли поддерживать заранее проигрышную команду.

Финансовый вопрос: будут ли организаторы оплачивать финалистам регионов все их расходы по переезду, проживанию и питанию на время чемпионата в Украине или же им придется копить деньги на поездку?



Боюсь, что сейчас могу только поспособствовать появлению слухов. Что касается проживания и питания геймеров во время финала, то все расходы наша компания возьмет на себя. Вопрос с оплатой дороги на финал пока остается открытым. Как только вопрос будет решен, мы сообщим об этом на нашем сайте www.wcg.com.ua (сейчас он переживает редизайн, поэтому возможны задержки с информированием геймеров. К началу мая сайт уже должен начать работу с новым лицом).

Стоит ли ждать в финале этого года каких-либо приятных сюрпризов?

Сюрпризы обещаю. И только приятные. Кроме того, в этом году мы постараемся заранее информировать всех геймеров об играх, условиях, местах проведения отборочных и финала — чтобы у них было время подготовиться к играм, спланировать свои поездки и знать, какую конфетку они могут получить, заняв призовое место.

Какие страны СНГ будут принимать участие в отборочных Чемпионата мира?

В этом году было принято решение подключить Прибалтику. Так как страны в Прибалтике довольно маленькие,



игроков немного, то решили отборочные проводить в каждой стране отдельно, а вот финал провести в Риге, собрав победителей из трех стран.

Очень хотели участвовать и белорусские геймеры, но им опять отказали.

Таким образом, СНГ будут представлять украинские, российские, казахские, узбекские, латвийские/литовские/эстонские геймеры.

Напоследок предлагаем Вам что-нибудь пожелать геймерам, которые будут принимать участие в отборочных WCG на Украине!

Вы удивитесь, если я скажу, что желаю всем получить удовольствие от игры, а самому сильному геймеру — победить? Вряд ли.

Но к этому стандартному пожеланию мне хочется добавить от себя лично пожелание всем украинским геймерам стать более организованными, создать настоящую геймерскую комьюнити, развивать свое движение, чтобы иметь возможность защищать свои интересы, «качать права».

(с) Евгений Трофимов (GreenJek)

Ведущий игрового портала
«Все о Геймах»
ICQ 37180524

Модем для Украины!

Основные отличия локализованной прошивки для Украины:

- Практически 100% распознавание сигнала "занято" (BUSY)
- Возможность регулировки чувствительности сигнала "ответ станции" (DialTone), регистром S51
- Возможность регулировки чувствительности сигнала "занято" (BUSY), регистром S52
- Возможность прямой регулировки уровня выходного сигнала командой "On (где n - от 0 до 63) без "поправок"
- Поддержка кодов 35 стран, в том числе и Украины по команде "NC38 или +GCH=B2 по стандарту ITU-T V.35

Голосовой факс-модем GVC K2D VECTOR

www.gvc.com.ua

Поддерживаемые протоколы:

- ITU-T V.90: 56000 bps max
- ITU-T V.94: 2400-33600 bps
- V.22, V.22bis, V.32, V.32bis
- V.21 и V.23
- MNP (ALT) и V.42 (LAP-M) коррекция ошибок
- MNP5, V.42bis и V.44 сжатие данных

Оснащен новой версией микропрограмм V3.01
В упаковке для пользователей Украины

Харьков (0572) 43-1680 Полтава (0532) 56-3668 Днепропетровск (056) 370-1300
Киев (044) 228-7321 Одесса (048) 728-6644 Львов (0322) 97-0945
Молдова (+373 2) 23-4044 Донецк (062) 382-6690 Симферополь (0652) 57-6127

Windows 95/98/ME
Windows NT/2000/XP
Linux

Vector

Battlefield 1942

Нажмите значок тильды (обычно на букве «ё» — «~») и напишите:

- **aiCheats.code WalkingsWay-TooTiresome** — изменить точку появления (используя этот чит, можно respawnиться в точке расположения камеры). **Внимание!** Этот чит может привести к тому, что игра «слетит»;
 - **aiCheats.code Jonathan.Gustavsson** — чтобы уничтожить ботов;
 - **statistics aiCheats.code The-AllSeeingEyeOfTheAIProgrammer** — чтобы переключить AIStats;
 - **aiCheats.code BotsCanCheat-Too** — разрешить ботам использование чит-кодов (после этого чита танки начинают ездить боком и быстрее, а отряды пропадают под землей ☺);
 - **aiCheats.code Tobias.Karlsson** — включить неуязвимость;
 - **aiCheats.code Thomas.Skoldenborg** — уничтожить ботов, которые не являются противниками.
- (Кстати, Jonathan Gustavsson, Tobias Karlsson и Thomas Skoldenborg — это программисты, которые участвовали в создании игры.)

Splinter Cell

Чтобы открыть консоль, нажмите клавишу <F2>. После этого вводите коды (для их активации нажимайте <Enter>).

- **health** — 100% здоровья;
- **invincible 1/0** — включить/выключить неуязвимость (режим бога);
- **invisible 1/0** — включить/выключить невидимость

(однако враги продолжают вас слышать!);

- **playersonly 1/0** — все фигуры, кроме главного героя, замирают;
- **ammo** — полная амуниция;
- **ghost** — режим призрака (проход сквозь потолки, стены и другие объекты);
- **fly** — полет;
- **walk** — отключение режима призрака и полета;
- **killpawns** — убирает всех врагов (от полицейских остаются только фуражки☺);
- **summon [предмет]** — дает предметы.

Список предметов, доступных для команды **summon**:

- **echeloningredient.ecamera-jammer**;
- **echeloningredient.echem-flare**;
- **echeloningredient.edisposablepick**;
- **echeloningredient.ediversion-camera**;
- **echeloningredient.ef2000**;
- **echeloningredient.eflare**;
- **echeloningredient.efrag-grenade**;
- **echeloningredient.elasermic**;
- **echeloningredient.elockpick**;
- **echeloningredient.emedkit**;
- **echeloningredient.erappellingobject**;
- **echeloningredient.eringair-foilround**;
- **echeloningredient.esmoke-grenade**;

Cheats + Hits

- **echeloningredient.esticky-camera**;
- **echeloningredient.esticky-shocker**;
- **echeloningredient.ethermal-goggles**;
- **echeloningredient.ewallmine**.

Коды к кодовым замкам на уровнях:

Миссия 1. Police Station

- Код для первого замка: **091772**.
- Код для второго замка: **5929**.

Миссия 4.**Штаб-квартира ЦРУ**

- Табло 1: **7687**.
- Табло 2: **110598**.
- Табло 3: **2019**.
- Табло 4: **110700**.
- Табло 5: **0614** (этот код нужен, если Dougherty успеет пройти в дверь перед вами).

Миссия 5.**Компания Kalinatek**

- Табло 1: **97531**.
- Табло 2: **33575**.
- Табло 3: **1250**.

Миссия 8.**Китайское посольство**

- Табло 1: **1436**.
- Табло 2: **9753**.
- Табло 3: **1456**.
- Табло 4: **1834**.
- Табло 5: **7921**.

Миссия 9.**Президентский дворец**

- Табло 1: **2126**.
- Табло 2: **70021**.
- Табло 3: **66768**.

American Conquest

Нажмите кнопку <Enter>, затем введите код и снова жмите <Enter>:

- **babki** — добавить 50 тысяч ресурсов (молодцы GSC Games ☺ — наши люди);
- **money** — по традиции это добавляет по 50 тысяч каждого вида ресурсов;
- **viewall** — удалить туман войны;
- **supervizor** — тоже удалить туман;
- **www** — показать всю карту и включить контроль юнитов противника.

Чтобы получить любой юнит по желанию, введите чит-код **qwe**, затем нажмите кнопку <P> (она же — русская <3>) — откроется меню, где можно выбрать сколь угодно много любых юнитов.

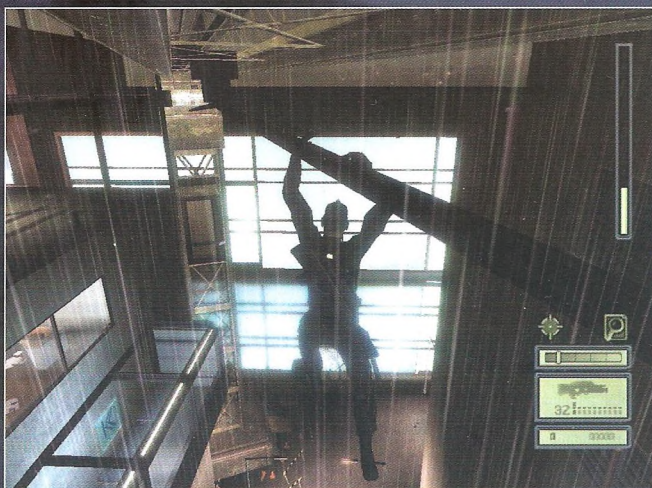
Unreal II: The Awakening

Многие игроки захотят изменить угол обзора (front of view), для этого нужно сделать следующее:

- открыть консоль — нажмите тильду;
- включить режим читов — введите **BeMyMonkey**;
- ввести **ToggleFOV(#)**, где # — это нужный вам угол обзора (по умолчанию — 90°).

Тем, кто не горит желанием проходить всю игру и хочет просто посмотреть на красоты, рекомендуем переходить по уровням с помощью чит-кода **NextLevel** и попробовать весь арсенал оружия. Для спауна разного оружия нужно ввести коды:

- **sum u2weapons.weaponpistol** — появляется Magnum Pistol, пистолет;
- **sum u2weapons.weaponSingularityCannon** — появляется BlackHole cannon, которая стреляет «черными дырами», уничтожающими все с первого выстрела!;
- **sum u2weapons.weaponFlamethrower** — появляется FlameThrower (огнемёт);
- **sum u2weapons.weaponLeechgun** — появляется Leechgun;
- **sum u2weapons.weaponLaserRifle** — появляется Laser Rifle (лазерная винтовка);
- **sum u2weapons.weaponGrenadeLauncher** — появляется Grenade Launcher (гранатомёт);
- **sum u2weapons.weaponRocketLauncher** — появляется RocketLauncher (ракетница);
- **sum u2weapons.weaponTakkra** — появляется Takkra (без перевода ☺);
- **sum u2weapons.weaponShot**





gun — появляется Shotgun (двустволка);

- `sum U2Weapons.weaponSniperRifle` — появляется SniperRifle (снайперская винтовка (the best!));
- `sum U2Weapons.ammoGrenadeEMP` — появляются гранаты для гранатомета типа EMP Grenades;
- `sum U2Weapons.ammoGrenadeIncendiary` — появляются гранаты для гранатомета типа Incendiary;
- `sum U2Weapons.ammoGrenadeToxic` — появляются гранаты для гранатомета типа Toxic;
- `sum U2Weapons.ammoGrenadeConcussion` — появляются гранаты для гранатомета типа Concussion;
- `sum U2Weapons.ammoGrenadeFragment` — появляются

ся гранаты для гранатомета типа Fragment;

- `sum U2Weapons.ammoGrenadeSmoke` — появляются гранаты для гранатомета типа Smoke.

Easter Eggs в Unreal II: The Awakening

Во время обучающей миссии при обучении прыжкам — когда вскарабкиваешься на платформу — с нее можно перепрыгнуть на забор (без ключей проволоки) и посмотреть в ящики, находящиеся за этим забором. В одном из них лежит голова☺. Если ее взять, то в тире открываются говорящие мишени☺.

В игре есть приколы с Seagoat. Первый: в любой момент игры (не забудьте предварительно сохраниться!) можно открыть консоль и написать следующее: `open atlantis?missioncompleted=83`. После этого загрузится уровень, где Seagoat'ы (такие же как и тот, что мы подбираем в процессе игры) танцуют на одной из палуб нашего корабля Atlantis — причем все танцуют по-разно-



му, а вокруг висят воздушные шарики и вертится логотип игрушки☺.

А в самом начале игры, когда мы только попадаем на корабль, тоже можно найти Seagoat. После разговора с Aida нужно подняться на второй этаж, обойти проем с лестницей слева (повернуть налево дважды) — и прямо перед вами окажется люк, где и сидит эта животина. Начинаем его Use — и из вариантов ответов трижды выбираем Spam (другие варианты никак не реагируют, а этот выводит диалоговое окно еще раз) и, в конце концов, выбираем Humbug. Seagoat исчезает.

Чтобы попасть на еще один скрытый уровень, в консоли пишем `open atlantis?missioncompleted=110276`.



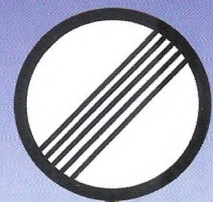
Мы попадаем на Atlantis, который увешан воздушными шариками с изображением все того же Seagoat и портретами президента США Авраама Линкольна☺.

Freelancer

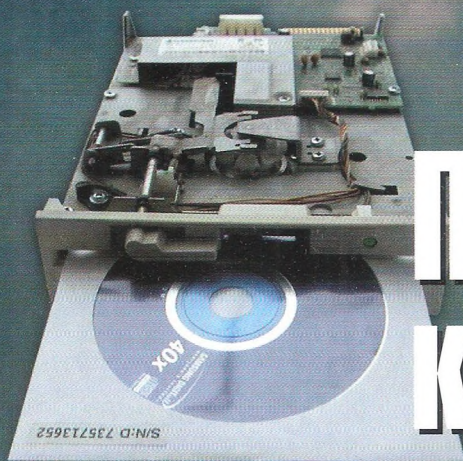
Снизить уровень сложности игры можно так:

- открываем в директории игры (по умолчанию /Freelancer) файл `PerfOptions.ini`;
- в первую очередь, создаем его резервную копию (правило вообще полезное, когда лезешь в файлы настройки игры);
- открываем этот файл, ищем в нем строку `DIFFICULTY_SCALE = 1.00` и меняем ее на `DIFFICULTY_SCALE = 0.00`. Вот и все!

ИНТЕРНЕТ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ



www.iptelecom.ua
тел. 238 8989



Первый, блин, комом не будет!

Ну че, пипл? Слабо пальцем за лазер подержаться? Что, температура высокая? Аж 400 градусов? Слабо? И правильно, и не будем глупостями заниматься. А те, кому очень хочется, — к городскому психиатру. В очередь, так сказать. Поскольку писалки компакт-дисков для лазерного татуажа абсолютно непригодны. (И прикуривать от них тоже не получится, кстати.) А вот ежели копия с собственноручно купленного лицензионного диска снять на всякий случай — это завсегда пожалуйста. И собственный суперкислотный мегахитовый альбомец «DJ Мфынф The Best Collection of RamШtein» залепить — тоже запросто.

Да мало ли зачем нужна «писалка» — тем более что давно пора. Все крутые уже купили. Самые крутые себе даже визитки лихие делают — берешь специальную «визиточную» болванку и пишешь на нее видеоклип с собственным участием.

И чего я распинаясь? Просили о «приводе для записи CD-R/RW» рассказать, а я тут про татуаж... Скоро о тестировании поголовья ворон за окном писать начнем... Ладно. Про привод так про привод.

Итак — берем с полочки... Раз, два, три!!! Samsung — в студию!!!

И что же мы видим? А видим мы самый что ни на есть натуральный пишущий привод Samsung SW-240 (40x) — правда, внешне он мало чем отличается от набившего оскомину CD-R (да сами на рисунок посмотрите). Но это только внешне. Внутри все намного сложнее.

Прежде всего, данный девайс умеет практически все — разумеется, из той области, для которой предназначен, а вовсе не то, о чем вы там могли подумать. А именно: он умеет работать не только со стандартными форматами CD-ROM, CD-R и CD-RW, но и с CD-DA, CD-ROM/XA, Video CD, CD-I/ FMV, Multisession Photo CD, Enhanced CD и Extra CD.

Вот так! Все, что можно, — все записали.

Кроме того, устройство поддерживает запись в режимах DAO (Disk At Once), TAO (Track At Once), Multisession CD и особому новомодному Packet Writing (Variable Fixed Packet) — так что для тех, кто еще не заснул, читая этот нудный список, сообщаем: никаких проблем с самыми последними новинками у вас не будет. Будут только проблемы с деньгами на болванки. Ах, у вас нет проблем с деньгами??? Тем более! Смело покупайте себе цифровую фото- и видеокамеру — и открывайте собственного разлива фотокиностудию «Доберман Пинчерс лимитед». Потомки вас не забудут. Друзья тоже. Ибо что может быть круче, чем подарить новогоднюю коллекцию фотографий или видеоклипов с собственным участием любимой девушки (или ее новому бой-френду)?

Так... Чтойто опять отвлеклись. Какими же объемами мы располагаем? Согласно тактико-техническим характеристикам есть возможность пользоваться CD-RW емкостью 700/650 Мб (80/74 мин) или CD-R емкостью 800/700/650/550 Мб (90/80/74/63 мин). На практике выяснилось, что наша «вертушка» неплохо разбирается и с 900-мегабайтными

«медиями» производства великого и могучего Неизвестного Китайского Производителя — что характерно! Так что простор для деятельности имеется.

Что же касается скорости, то она вплотную приближается к первой космической. Шутка. А на самом деле — обычные R'ки пишутся (и читаются!) со скоростью 6000 Кб/с, что соответствует скорости в 40x, перезаписываемые RW'шки — со скоростью 1800 Кб/с (12x).

О! я уже слышу интригующие вопли с галерки! Что-что? Как это — «еще и читать умеет»? Конечно, умеет!

Уважаемые, давно прошли времена, когда использование «писалки» в качестве обычного читающего привода приравнивалось ко всем смертным грехам вместе взятым. Да-да, вам уже не надо мучительно решать проблему двух CD-ROM'ов в одном компьютере — не морочьте голову, ставьте пишущий привод и пользуйтесь им как читающим. Ничего страшного — возмущенное небо не обрушится на вашу голову, а выгоды подобного решения очевидны.

Другое дело, что иногда удобно копировать диск «на лету» — тогда конечно,

оставляйте читающий привод. Если место в корпусе позволяет. Ну и круто, опять-таки... Одновременно можно и в игрулину любимую пошпилиться, и музончик послушать. Никаких проблем.

Вот так, уважаемые дамы, домовладельцы, а также их родители! Имеем весьма приятное во всех отношениях устройство, которое, помимо массы достоинств, имеет вполне рулезный внешний вид с красивой круглой кнопкой, мимо которой не промахнется никто. Даже с перепоя «Кока-колой». И светодиод индикаторный есть, двухцветный — зелено-красный. То есть красный — когда пишет.

А к тому же девайс системы SW-240 от Samsung получился тихий, удобный в эксплуатации и недорогой (всего около 55 у. е.) — вот только использовать его как подставку для кофейной чашки (или пивной кружки), пожалуй, все же не стоит...

Большое спасибо компании **COMPASS** (тел. 531-9730) за предоставленное устройство!

Сергей Грицачук,
serggriits@comizdat.com



Не просто видеокарта

О как часто после тяжелого дня хочется порвать кого-нибудь в клочья, выбить мозги на потолок и наблюдать ласкающие взгляд яркие алые пятна на стенах! Носиться с чем-нибудь тяжелым в руках, уничтожая все на своем пути... И ты уже почти бог!

Однако не стоит торопиться выходить на улицу с топором и крушить направо и налево прохожих, тем более что милиция будет протестовать против такого способа самовыражения. Настоящий геймер знает выход! Он здесь: Quake 3 Arena, Serious Sam: The Second Encounter, Unreal Tournament 2003, Comanche 4... Еще больше, круче, красивее!!! Стоп. А видюхи хватит? Тормозов не наблюдается? То-то и оно! Как говорится: любишь в игрушки играть, люби и видеокарту апгрейдить.

Что, жалко отдавать кровно заработанные (а также отобранные у предков, взятые в займы, украденные у бабушки...ну, ну шучу!) всего лишь за пару сотен лишних fps? Ладно, могу предложить кое-что покруче. Хочешь подключить к своему тазику сразу два монитора? А одновременно с этим пустить изображение на телевизор? Можно еще лучше: на телевизор пустить кино для предков, а самому — не отрываться от любимой игры. Ну как, заинтересовал?

Нет? Ну и ладно — а статью я все равно писать дальше буду, мне за это деньги платят.

В общем, дело в следующем. Всеобщая любимая... или лучше так — всемирно известная... короче, компания ASUS выпустила новую видеокарту с маркировкой **V9180**. Изюминка карты не только в том, что она трудится на шине AGP 8x, а память — на частоте 275 МГц. Дело в другом — в V9180 есть **аппаратная!** поддержка двух мониторов.

Довольно необычно наблюдать процесс загрузки компьютера сразу на двух мониторах. Загрузившись в «винду», можно дублировать изображение на оба монитора или же растянуть свой рабочий стол так, чтобы часть приложений отображалась на одном, а часть — на другом мониторе.

Далее — присутствует TV-выход. Данная видюха, кроме игр, предназначена для видеозахвата (установлен отдельный кодек) и оцифровки изображения. И если вы решили развернуть домашний кинотеатр, то ASUS V9180 — именно то, что нужно.

Ладно, что это мы все разговоры разговариваем — обратимся к чистому разуму, точнее — к конкретным цифрам (таблица 1).

Чтобы не заморачиваться долгими тестами и не забивать вам головы лишней информацией, приведу результа-

Таблица 1.

GeForce4 MX440-8X	
Тактовая частота процессора	275 МГц
Тактовая частота памяти (DDR)	550 МГц (275 МГц DDR)
Пропускная способность памяти	8,0 Гб/с
Скорость заполнения (AA-сэмплов/с)	1,1 млрд.
Треугольников/с	34 млн.
Операций/с	1,1 трлн.
Эффективная тактовая частота памяти	550 МГц
Конвертеры RAMDAC	350 (МГц)

Таблица 2.

Разрешение экрана	Количество fps (Quake 3 Arena)	3Dmark 2001 SE PRO
800 × 600	248,9	8279
1024 × 768	179,3	7082
1280 × 1024	121,1	5286

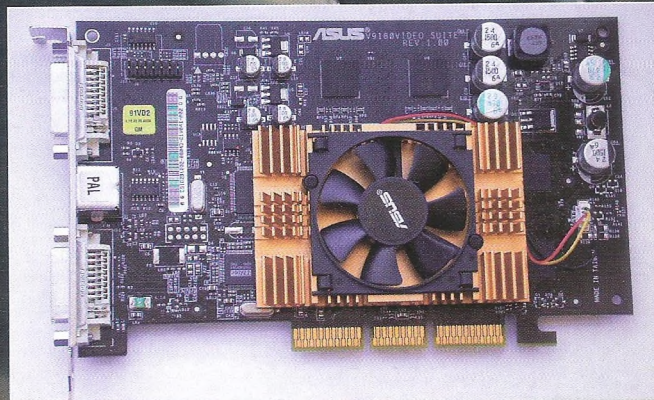
ты двух самых популярных тестов для видеокарт (таблица 2). Впечатляет?

На закуску скажу, что в комплекте с этой картой идет пять игрушек: Ghost Recon, Rogue Spear, Worms Blazt, IL2 (demo), Battle Realms. А еще — куча

софта для работы с DVD и графикой.

В общем, после работы с этой видеокартой хочется сказать: не просто видюха — конфетка!

Дмитрий Костюк



ПОВНА КЕРОВАНІСТЬ! СКАЖЕННИЙ ДРАЙВ!

www.diawest.com

Джойстик Genius F-33D Force Feedback

- Джойстик зі зворотнім зв'язком
- 7 програмованих кнопок
- Перемикач вилів на 8 напрямків
- Колесо керування
- Підключення через RS-232 та USB
- Сумісність з Windows

335 грн.

ПК, периферія, оргтехніка
Інтернет-магазин
shop.diawest.com
456-76-61



вул. Олени Теліги, 8 455-6655
пр. Червоних Козаків, 8 464-8465
пр. Оболонський, 49 459-0133
Харківське шосе, 55 563-0668
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1 250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 548-1548

Акелла

ВЫИГРАЙ СУПЕРПРИЗ!

pc cdrom



Как начинается день обычного отморозка вроде главного героя Postal 2? Чувак просыпается утром в комнате, греет полный бардак. Все вокруг усыпано окурками, банками из-под пива, недоеденной пищей и другим мусором бытовой жизни. Пройдя на кухню и пролинув руку за свежим и бодрящим кофе, чувак обнаруживает, что и кофе нету! Что за жизнь? Жизнь полное дерьмо, а тут еще духота в комнате. Давно сломанный кондиционер, не поддерживающий нормальную температуру в помещении, тут же получает удар, после чего с грохотом падает на пол, разнося оселки по всей и без того захалмуденной комнате. И что, развалится по всей и без того захалмуденной комнате. И что, развалится по всей и без того захалмуденной комнате. И что, развалится по всей и без того захалмуденной комнате.

Последняя надежда тут будет утолить голод - холодильник. Но, холодильник тоже пущи все, надо выходить на улицу и попытаться раздобыть съестное, иначе можно сойти с ума! Собственно на этом и заканчивается предыстория, после чего начинается игра, когда главный герой (он же чувак, баклан, отморозок и т.д.) решает пройтись в "fucking" магазин за свежим и таким прекрасным...молоком!



Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд"
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186,
495 1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

ДВИЖОК
UNREAL 2



Плоский и быстрый

Геймеры давно мечтают о том, чтобы компьютер хотя бы просто не мешал играть — а еще лучше, чтобы даже своим видом вдохновлял на великие свершения и удачные битвы. Вот и засматриваются любители компьютерных игр и журнала «Шпиль!» на оптические мышки, светящиеся разными цветами, на черные стильные беспроводные клавиатуры, на стального цвета наушники и прочие устройства. Потому как кроме прямого своего предназначения — а именно: давать возможность спокойно играть в самую требовательную игру — комп должен быть еще и приятен на вид и безопасен для здоровья. А производители мониторов ничего более классного, чем плоскопанельные мониторы, пока не придумали. Но технические возможности этих девайсов никогда не доходили до уровня требований заядлых игроков и игроманьяков.

Совсем недавно главной проблемой мониторов LCD TFT (то есть не просто плоских жидкокристаллических, а построенных на тонкопленочных транзисторах — что есть гуд) было большое время реакции матрицы (что есть ацтой). Поясню: картинка очень сильно отставала от того, что выдавала видеокарта. В динамичной игре это выливалось в постоянную смазанность картинки. Кроме того, передача цвета в большинстве таких мониторов хромала, как лошадь на ходулях. Так что красный Феррари на карте гран-при Монте-Карло в F1 мог выглядеть, как поезд «Голубая стрела», на всех парах несущийся сквозь прерии.

Но постепенно матрицы (то есть собственно экраны — вот эти самые панели, на которых отображается картинка) стали

исправляться и догонять время (ведь мониторы на ЭЛТ, то есть с обычными кинескопами, отображают картинку так, как надо, уже очень давно). Постепенно исправили передачу цвета (напихав в начинку много разных микросхем и наладив аккуратное производство матриц) — и теперь уже можно говорить, что догнали и скорость реакции матрицы.

Мы тестировали монитор Benq FP581s в форм-факторе «супер-слим» — то есть сверхтонком корпусе, практически не занимающем места на столе. Это «пятнашка» — пятнадцатидюймовый монитор (то есть по размеру картинки соответствующий 17-дюймовому ЭЛТ), работающий с «родным» разрешением 1024 × 768 точек и частотой 60 Гц. Учтите, что 60 Гц в плоском мониторе — это не те 60 герц, при которых на ЭЛТ глаза слезятся и постепенно выпадают! При 60 Гц тут можно отлично работать

и играть часами — при такой частоте картинка на TFT не мерцает.

Так вот, основная фишка монитора Benq заключается в том, что время реакции матрицы составляет 16 мс — то есть прорисовки даже очень быстро меняющегося изображения не видно в принципе. Что, опять же, есть гуд! Это, конечно, прорыв серьезный, и тут мы склоняем голову перед производителем.

Кроме того, в корпус встроены приличные колонки, которые спокойно можно использовать даже в игрушках с хорошими музыкальными эффектами — качество вполне приемлемо (особенно для встроенных динамиков!). Но это не главное. Главное все же картинка. Тем более что многие геймеры все равно играют в наушниках.

А картинка — превосходная! Признаем, прорыв налицо! Хотя есть одно «но». Мы



пробовали монитор на старичке от id-Software — Quake III Arena (из-за его потенциальной скорости воспроизводства полигонов) — тут уж пришлось мне сделать быструю и длинную распыжку не один и даже не десять раз. Кроме того, погоняли мы Benq и в «свежаке» Freelancer от Microsoft — космической леталке.

И в первой, и во второй игре обнаружился небольшой «заскок» — при большом числе движущихся объектов на экране изображение стало малозаметно, но периодически (примерно раз в 20-30 секунд) дергаться. Один раз на 30 секунд боя — конечно, мелочь. Но следует сказать, что этот эффект явно придется списать на слабость «железной» начинки монитора, который пока не очень легко справляется с такими приложениями, как 3D-игры. Зато в SimCity 4 и в Heroes of Might and Magic 4 монитор показал себя выше всяческих похвал — все четко, ярко, равномерно и очень даже приятно!

В общем, для любителей стратегий, RPG и других игр без разноцветного мельтешения полигонов, монитор просто рекомендуется!

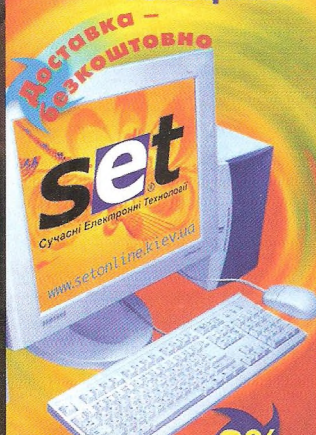
Оценку «9» по нашей 11-бальной шкале монитору мы ставим с легкостью в сердце — и это самая высокая оценка, которую смог бы получить на сегодняшний день любой TFT-монитор, протестированный на играх.

Max Pagan



**Постійна знижка
школярам та студентам**

КОМП'ЮТЕРИ
Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони



**У вихідні дні 3%
знижка на системні
блоки**

Київ, пр. Науки, 4
(Московська площа)
тел. (044) 250-9761
(багатоканальний)
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО

Вот, снова у нас недоразумение вышло. Мы выложили самое ценное, что у нас есть, — письма наших читателей — проветрится, а фанаты «Шпили!» похитили их, решив, что это статьи Lich. Естественно, рукописи столь известного в стране писателя хотят заполучить все, но нужно ж и меру знать!

В общем, так получилось, что объявления оказались частично потерянными. По горячим следам мы вышли на похитителей и нам удалось вырвать из их рук несколько объявлений, которые мы сегодня и публикуем.

Но не отчаивайтесь! Мы все еще разыскиваем этих фанатов — и, может быть, когда-нибудь объявления вернутся! Обидно, правда, получится, если лет эдак через сорок вам позвонят и спросят: «Здрасте! А вы аниме увлекаетесь?». И только еще лет через пять вы поймете, что это мы все-таки отыскали похищенное объявление и смогли опубликовать его в журнале!

Не будем вас мучить — вот объявления:

Привет всем, кто любит видеоигры, а особенно PS2! Всем, кто желает пообщаться на эту тему, — писать на e-mail: sorlag007@mail.ru. Жду!

Сашок, привет! Сעה 4eva! Народ! Не спать, а играть!!!! CRASH!

Продается электронная записная книжка CASIO PC-7500RS, 490 записей, отл. сост., журнал «Древо Познания», выпуски с 1 по 20 номера. Тел. 265-94-29, Максим. Всё 100 грн, Киев.

Продается игровая приставка Sony Playstation 1: 2 джойстика, 2 карты памяти, 45 дисков, отл. сост. (100 у. е., б/у). тел. (044) 265-94-29, Максим.

Внимание!

Все, кто играет и увлекается карточной коллекционной игрой «Володар світів», пишите по адресу:

Україна, 02206, місто Київ, вул. Андрія Малишка, 29а, кв. 21.

P.S. Ответ — 250%

Привет!

Хочу познакомиться с любителями аниме и группы Linkin Park. Звоните: (044) 559-4445, посылайте SMS: 8-067-9386044. Без ответа не останетесь.

Владимир Евец, или просто Elf. P.S. Или пишите мне на e-mail: ganja_elf_salat@mail.ru.

P.P.S. Также буду рад простым любителям самого классного журнала — «Шпиля!».

P.P.P.S. Куплю мышку Microsoft Explorer, б/у, или Logitech MX300.

Все. Жду.

«Шпіль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 4 (18)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2003 р.
Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Лішук, С. Грицачук

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Сенітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та
зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 11.04.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Футарі-Принт».

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Футарі-Принт»
(м. Київ, вул. Нововокзальна, 6,
тел. 044 268-57-07).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпіль!», 2003

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний Індекс — 23852
с CD диском — 01727

Редакция продолжает непрерывную подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на прошлый (2002) год

1. Перечисли получившуюся сумму на наш расчетный счет:
000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева,
МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж,
г. Киев, 02160

3. Позвони нам по телефону (044) 553-3986 или 553-1940
и поинтересуйся, как твои дела?

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
2	3	4	5	6	7-8	9	10	11-12	Стоимость доставки (за всё)	Итого
3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	2 грн.	

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С	2 обл.	Джил-Принт	32
000 «Декабрь»	3 обл.	Мой компьютер	39
Samsung Electronics	4 обл.	Вектор	41
		IP-Telecom	43
К+П с CD	3	DiaWest	45
DiaWest	15	Multitrade	46
Саргона	27	СЭТ	48

Да здравствует подписка! Сыграем?

каждый подписавшийся на журнал «ШПИЛЬ!» на второе полугодие 2003 года может принять участие в розыгрыше призов

Это призы:

от компании Unitrade:

- ★ руль Logitech MOMO Force
- ★ джойстик Thrustmaster Top Gun Afterburner II
- ★ веб-камера Logitech ClikSmart 510 Digital Camera

от фирмы «1С»:

- ★ 4 коробочные версии игр
- ★ 10 игровых CD (jewel)

от компании «Адамант»:

- ★ 2 модема D-Link DFM-560E
- ★ 2 контрактных подключения к Интернету на 3 месяца режим «Круглосуточный»
- ★ универсальные карты INET



UNITRADE

www.unitrade.ua



1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине
для домашних компьютеров в Украине
(по вопросам партнерства обращаться:
e-mail: multimedia@1c.ua http://games.1c.ua)



telecommunication company
АДАМАНТ
www.adamant.ua

02175, Киев, Харьковское шоссе, 51-а,
Тел.: 566-7722, 563-0563

Условия:

1. В розыгрыше призов может принять участие каждый, кто оформит подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на второе полугодие 2003 г. через редакцию или Укрпочту
2. Для участия в акции пришлите в адрес редакции копию подписного абонемента и копию документа об оплате
3. Укажите разборчиво:
 - обратный адрес
 - ФИО
 - ваш контактный телефон
4. Итоги розыгрыша будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 9/2003

Наши координаты:

ООО «Декабрь»,
пр. Воссоединения, 15, г. Киев, 02160
тел. (044) 553-1940

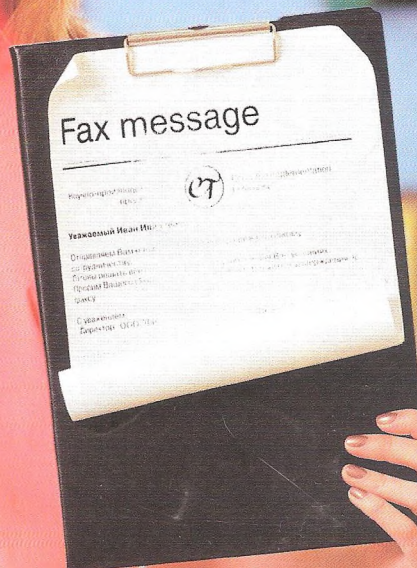
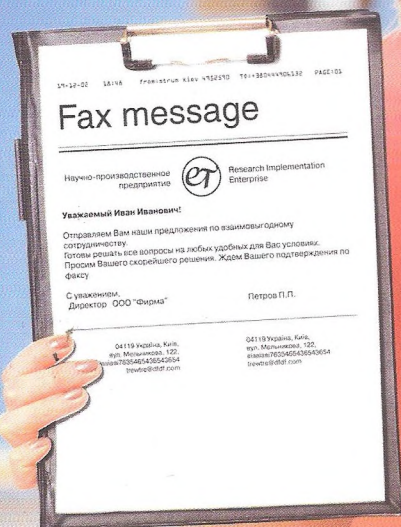
мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

подписной индекс

★ 01727 (с CD)

★ 23852 (без CD)



**С каким из двух
удобнее работать
Вам и Вашему шефу?**

Новый струйный факс Samsung SF-330,

в отличие от обычных термальных факсов,
имеет следующие преимущества:

- Вы получаете выгодные предложения в 2 раза быстрее!
- Вы принимаете сообщения на обычную бумагу формата A4!
- Вы храните сообщение без выгорания неограниченное время!

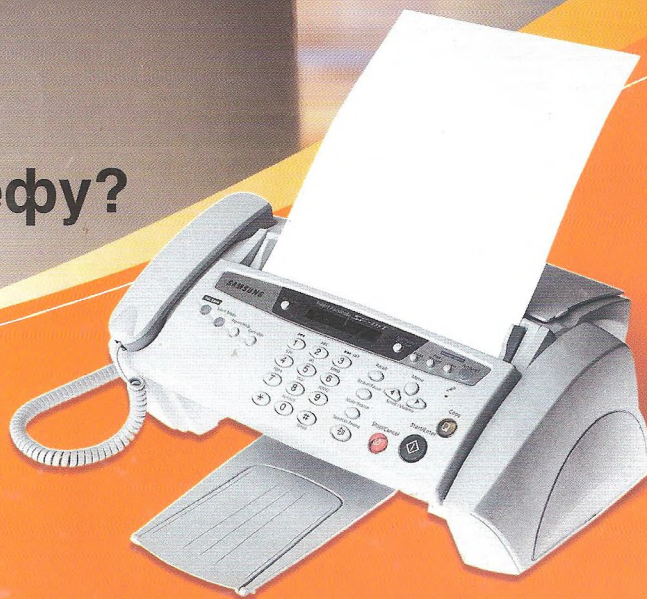
Алгри (0482) 379715, 373789
MTI (044) 4583873, 4583856
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот
Рома
Прэксим-Д

(044) 2350115, опт 4619536
(061) 2209622, 2209621, 2209615
(048) 7772277, 7772266

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)

www.samsung.ua



SAMSUNG